+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 OTTOBRE 1991
ANNO IV N. 20
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 3000

ATARI
GAME BOY
LYNX
SEGA MEGADRIVE
MS-DOS
NEO-GEO
PC Engine
SUPER FAMICOM



LA TECNOLOGIA OLTRE LE FRONTIERE DELLA MENTE UMANA

MEGABRAIN, ribattezzata "Macchina Della Mente", é finalmente a nostra disposizione.
E' infatti in grado di agire sull'equilibrio Bio-Magnetico del cervello umano, stimolandone le sue funzioni e la ripresa vitale.
Esse generano onde "Alfa" e "Teta", le stesse che l'organismo umano produce durante il sogno.
Il progetto Megabrain prevede Mind Machines "Stand-Alone", funzionanti da sole o in connessione con alcuni Home e Personal Computer (vedi Inno MED 3 con PC-IBM o ILLUMINATOR con ATARI ST).
Può essere sfruttata per il recupero Rapido Dello Stress, l'Aumento Del Potere Di Concentrazione, il Miglioramento Nell'Apprendimento e Nello Studio, il Recupero Da Situazioni Traumatiche o Psicologicamente Critiche, gli Stati Di Insonnia O Depressione, gli Esaurimenti Nervosi, il Training Sportivo, i Viaggi Extrasensoriali, lo Yoga e la Meditazione ed il Training Autogeno.
Per ottenere ulteriori informazioni sul rivoluzionario sistema Mega Brain potrete interpellare la LINDA SOFT di Monza a questo numero: 039 - 83 50 52.
Il costo dell'intera apparecchiatura va dalle 748.500 lire alle 1.837.500 lire (I.V.A. esclusa).

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486

In questo numero:

Fiocco azzurro per VG&CW! Alessandro Cantisani entra a far parte della redazione come espertissimo, anzi, super-espertissimo giocatore e rencesore di Role-Playing-Game, per la gioia di tutti coloro che amano alla follia questo genere di programmi e... continuano a bersagliarci con telefonate e richieste d'aiuto varie! Al posto della classica e consueta chiacchierata di introduzione a questo nuovo numero, invece di continuare a parlare della "fiera di Londra" (seeeee, quella delle pulci!!!!!! Che ignoranza! Che ignoranza!!!), eccovi un bel dossier sul nostro nuovo redattore (sì perchè lo so che non vedete l'ora di sapere com'è - che - si - fa - ad - entrare - a - far - parte - di - una - redazione - di - videogame!!!). Dunque, dunque, Alessandro dopo aver letto per un paio d'anni la nostra rivista (e bravo!), ha deciso, un bel giorno di telefonarci in redazione, proponendoci un aiuto concreto per testare e risolvere gli RPG più intricati. Essendo abile sia di parola che di penna, simpatico, attento a tutte le novità ed innovazioni del settore e, inutile sottolinerarlo, avido di giochi per computer in maniera pazzesca (venderebbe anche la moto, che non possiede ancora, per mettere le mani sul prossimo Wizardry!), è stato reclutato al volo (i ceppi gli sono stati messi subito e... giù sferzate del MegaDirettore!!!!!! Sciaff!). Cuccatevi allora la sua foto (per fargliela abbiamo dovuto riempirgli la lattina di aranciata con del Valium!) e... sognate, sognate gente!!!!!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



Rock Louis Skeletor
E' il sempre mega-direttore (sia lode a Lui!!! Se no, son guai!) che dirige la "gabbia di matti" di VG&CW. E' magro, gioca a pallone meglio di Baggio e fa morire d'invidia Alex non rivelandogli la sua dieta.



Alex Pig Jim
"Se non mangio, non lavoro!" è solito dire, e per questo ha via, via trasformato la sua mega-scrivania in una perfetta amalgama tra work-bench informatico di Capo redattore e panetteria.



Enrica
E' lei che si "sorbisce" tutte le vostre telefonate, quindi non fatela arrabbiare perchè oltre agli occhioni verdi possiede artigli ben affilati - c'è qualcuno qui in redazione che ne porta ancora i segni!



Mauro Pizzetto
Non è il cugino di Enrica, si tratta solo di omonimia, e si cimenta notte e dì a risolvere le simulazioni più complicate. Possiede uno spiccato senso critico che usa senza ritegno per costringerci a passare ore ed ore a scegliere i colori della copertina!



Massimo Pino
deriva da Pinela che, in milanese al 100%, significa piccolino o piccoletto. E' il più giovane redattore di VG&CW e possiede una conoscenza incredibile del settore. Pare che il Game Boy se lo giochi perfino sotto la doccia!



Manuela de Roma
Insieme al gentil consorte, imita alla perfezione Carlo Verdone. Manuela è l'immagine speculare di Mirko Marchesi e non si lascia scappare una sola adventure, ormai imbattibile nel risolverle.



Roberto Sugar
E' felicemente sposato con la biondona dagli occhi blu qui a fianco! Assomiglia a Zucchero, ma con le mani, invece di sbucciare le cipolle, smanetta notte e dì con il suo PICCì (ammazza che bella rima!!!!).



Mirko Master
Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.

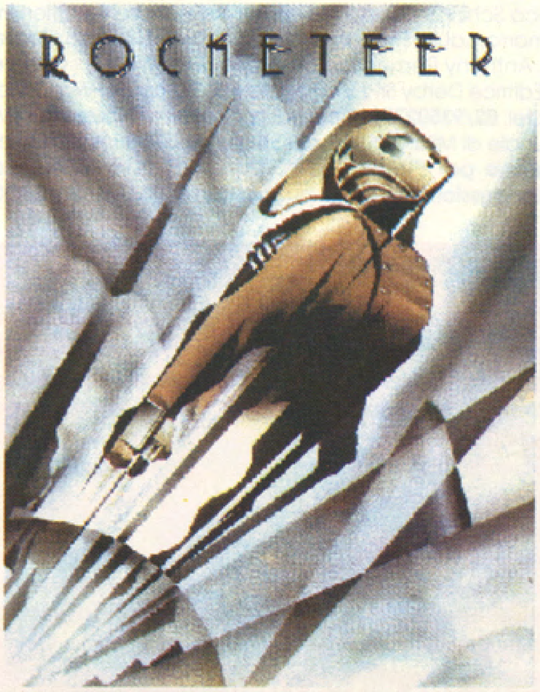


Laura La Rossa
Terza donzella in redazione! Addetta agli arretrati e ai telefoni (vale lo stesso discorso per Enrica!), si becca giorno e notte le telefonate dei redattori che, innamoratissimi di lei, si fingono lettori di tre anni che hanno rotto il ciuccio.



Alessandro Cantisani
viene soprannominato "il Puffo", perchè, tempo addietro, decise di acquistare una bella Lacoste azzurra! Ultimo acquisto del 'calciomercato' di VG&CW, è l'esperto di RPG: ne sà una più di Lord Chaos e li risolve tutti!!!!ts

ANTEPRIME IN DIRETTA



ROCKETEER, il nuovo eroe di "Serie B"!

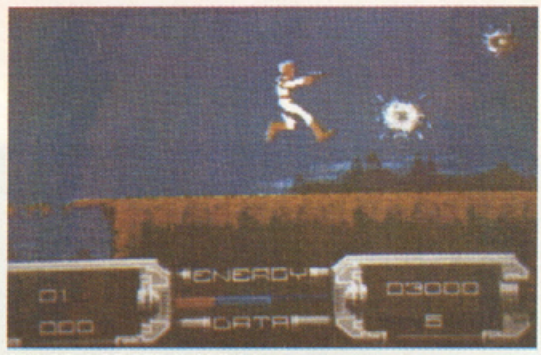
SOFTEL s.a.s., vista la recente importazione parallela e seguente distribuzione su territorio italiano, da parte di una ditta concorrente, del videogame MANCHESTER UNITED EUROPE (della software house inglese Krisalis) nelle versioni per AMIGA e CBM64, tiene a precisare quanto segue: Softel s.a.s. da circa un anno ha un contratto di esclusiva per la distribuzione in Italia dei prodotti Krysalys, contratto rinnovato proprio in questi giorni per altri dodici mesi; KRISALIS, nella persona del suo presidente Tony Kavanagh, ha conferato di non aver venduto direttamente i prodotti alla ditta nostra concorrente. Questa precisazione ha l'intento di confermare la prosecuzione degli ottimi rapporti commerciali tra SOFTEL e KRISALIS, caratterizzati da reciproca stima e soddisfazione.

ROCKETEER, il film ispirato direttamente alle avventure del celeberrimo Rocket Ranger dei B Movie computerizzati dalla CINEMAWARE, sta per arrivare sui grandi schermi italiani. Insieme al cast d'eccezione, fra cui spicca il simpatico Timothy-Bond-Dalton, arriva anche l'omonimo videogame marchiato DISNEY e prodotto dalla TITUS. Con un bel razzo sulle spalle ed il fido giubbino in cuoio dovremo sconfiggere l'avanzata nazista nientepopodimeno che in America. Brivido, azione e tanto divertimento assicurati sia al cinema che nei formati Amiga, Atari ST ed IBM PC.



Dalla parte delle formiche assassine!

Per il N.E.S. arriva invece l'attesissimo SPACE ACE, prodotto in platform game dalla ELITE anglosassone. Completamente rivisitato e corretto, il famoso laser game offre il più puro divertimento arcade, ricco di ottima grafica e tantissime, stupende animazioni. Presto anche per il Game Boy!



SPACE ACE PER IL N.E.S.!

La MAXIS, quella di SIM EARTH, ci riprova con le simulazioni, sviluppando però questa sua ultima fatica all'interno di un... formicaio!!! SIM ANT infatti si presenta come una versione di SIM CITY per veri entomologhi, sviluppando l'evoluzione, l'insediamento e il sistema di vita e sopravvivenza di un nutrito gruppo di formiche, destinate ad impadronirsi di tutto il vastissimo terreno di gioco proposto. Dalla parte degli insetti in IT CAME FROM THE DESERT allora? Aspettate la recensione per IBM PC e poi giudicate voi!!!

Anche nel nostro paese stanno per arrivare i SIMPSON, buffi e alquanto bizzarri protagonisti del nuovo serial cartoon che, laggiù negli States, ha ormai spazzato via le Tartarughe Ninja. Gadget, souvenir, magliette e memorabilia varie si sprecano per supportare l'arrivo della famiglia SIMPSON, isieme ad un videogame nuovo di pacca firmato OCEAN. Prestissimo per tutti i formati!

UTOPIA, un nome, un mito, un dolce ricordo di un tempo che fu... sull'Intellivision! Molti infatti ricorderanno con un pizzico di nostalgia uno dei primi esempi di simulazione fanta-politica che



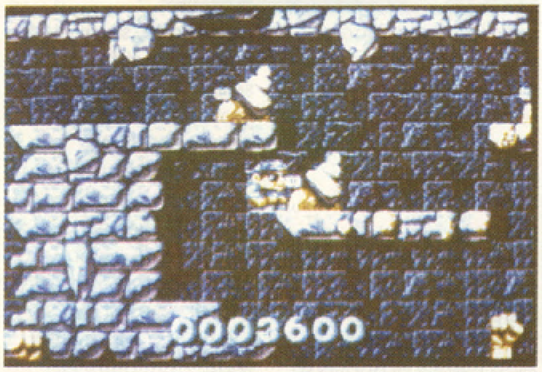
La Simpson-Mania

ANTEPRIME IN DIRETTA



Utopia, riveduto e corretto..

appunto venne messo in commercio sulle primissime console MATTEL. Ora UTOPIA viene ripescato dalla GREMLIN e proposto in una stupenda, nuova



Magic Pockets by Renegade

veste grafica anni '90, molto simile ai vari POPULOUS o SIM CITY che tanto successo continuano ad avere dopo un paio d'anni dalla pubblicazione. UTOPIA presenterà grafica rigorosamente solida e tridimensionale, con stupendi effetti speciali e tantissime animazioni, supportate da una immediata interazione via mouse. Presto per IBM PC, Atari ST ed Amiga.
Federico Croci della SIMULMONDO ci ha annunciato l'imminente pubblicazione dei primi due prodotti a carattere didattico della nota software house di Bologna; si tratta di FISICA: VOLUME 1 ENERGIA e di CHIMICA: VOLUME 1, due pacchetti applicativi denominati come software d'educazione interattiva e capaci di offrire un'amalgama integrata di programmi d'autoistruzione ed apprendimento. Progettati accuratamente per facilitare agli studenti l'apprendimento di queste due complesse discipline, i due pacchetti arrivano in versione iniziale per IBM PC con qualsiasi tipo di scheda grafica (a partire dalla CGA). L'Allievo potrà perciò seguire un corso teorico simulato, affrontando le varie tematiche delle materie anche insieme ai veri docenti, per sviluppare insieme un rivoluzionario supporto didattico sposato all'informatica moderna. La pubblicazione di entrambi i titoli è fissata per l'inizio del mese di dicembre.
Dal neonato team RENEGADE, i Bitmmap Brother da soli cioè, arriva il simpaticissimo MAGIC POCKETS, un arcade platform terribilmente somigliante al celeberrimo GODS. Tanta azione, tantissimi colori, una miriade di personaggi da polverizzare, e un mare di divertimento arcade tutto da scoprire su Amiga, Atari ST ed IBM PC.

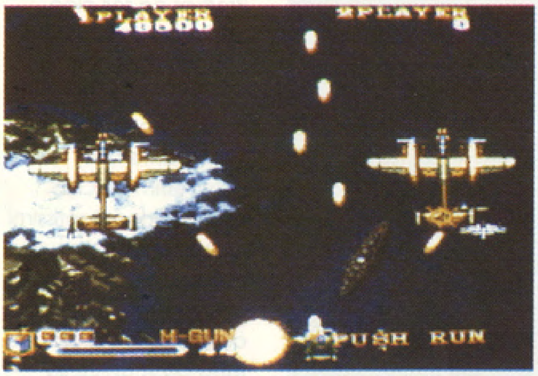




1941 COUNTER ATTACK
HUDSON SOFT

USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND
GRAFICA: 8,9
SONORO: 8,2
GIOCABILITA': 8,8
VAL. GLOBALE: 8,63

Se non siete ancora riusciti a rompere il Joypad del vostro PC Engine, fate qualche partita con 1941 Counter Attack. Azione frenetica, velocità impressionante, e tutte le caratteristiche vincenti di un vero coin-op "sparatutto" si fondono in una perfetta amalgama esplosiva in grado di farvi sobbalzare sulla sedia. Si spara e non si fanno mai domande, si combatte per la vita e per l'high score, si gustano pagine grafiche dinamiche sempre più belle: che volete di più?!



Un gioco veloce e scattante come 1941 Counter Attack non esiste su nessun'altra console e lo dico senza tema di smentita! Come vi trovate DAVANTI, in vetrina, la confezione del gioco verrebbe spontaneo storcere il naso e pensare ad un ennesimo clone di un Flying Shark o di un 1943, che tanto filo da



torcere ci ha dato, soprattutto a causa di animazioni precarie, lente e quantomai rozze. Niente di più sbagliato! 1941 Counter Attack schizza fuori dalla sua cartridge in un'orgia di velocità, dinamicità e giocabilità che nemmeno il Ghost Pilots targato Neo-Geo riuscirebbe ad uguagliare. Cosa volete di più da un videogame d'azione? Questa recensione allora potrebbe già finire qui, ma sarebbe sciocco dimenticare di sottolineare la ricchezza di dettagli, animazioni, colori, suoni e sprite che ancor oggi, dopo parecchie partite, continua a stupirci piacevolmente e a violentare la nostra inarrestabile indole di smanettoni.

Lo scopo del gioco è sempre quello, analogo a tutti gli altri game che tengono alto il nome degli shoot'em up: si spara, si spara e si spara ancora, giostrando un minuscolo caccia bimotore tra un mare di nemici per aria, terra e mare, sempre più agguerriti e difficili da distruggere. Ad una decina di mostri di fine e metà livello, si mescola infatti una genia di sprite assassini organizzati in pattuglie animate su traiettorie fisse o casuali, proprio per complicarci al massimo la vita. Per fortuna si può giocare in due, contemporaneamente (proprio come accade per Ghost Pilots), e raccogliere una manciata di armi



supplementari che vanno dalla doppia immagine speculare (con doppia potenza di fuoco), alle bombe al Napalm. La manualistica, tutta in giapponese, può essere tranquillamente gettata alle ortiche perché non serve proprio a nulla e non ci dice niente di nuovo su un tipico gioco tutto da provare, scoprire e vivere micronizzando fino all'ultima oncia di energia rimasta nei nostri poveri pollicioni di smanettoni. Un gioco da qui non lo si vedeva da tempo non solo sul PC Engine, soprattutto nell'intero mondo delle console, spesso penalizzato dalla mancanza di realismo e velocità in questo genere di prodotti. A questo punto nasce l'esigenza di possedere ottimi riflessi per poter masterizzare un prodotto così impegnativo, ma sono certo che molti di voi si fionderanno al volo a comprarlo, sicuri di poter "castigare" senza ritegno gli sprite assassini di 1941 Counter Attack. L'accompagnamento sonoro non è dei migliori, anche in virtù del fatto che per giochi come questo gli effetti speciali sono sempre quelli e della musichetta importa proprio poco a chiunque. Una stupenda emozione arcade dunque, confezionata in maniera strepitosa per regalare ore ed ore di appassionante divertimento.



ARMADA 2525

INTERSTEL

GRAFICA: EGA, VGA
SONORO: AD LIB
HARD DISK: SI'
MEMORIA: 640K
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
USCITA: ADESSO

GRAFICA: 7,7

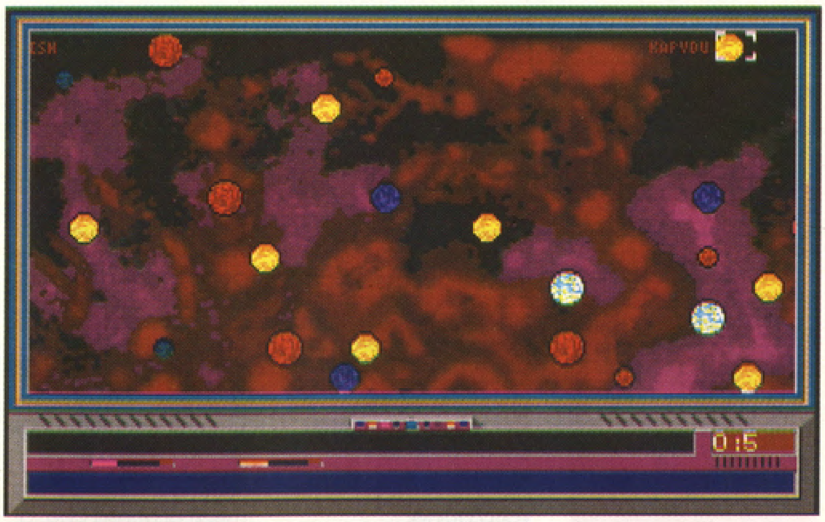
SONORO: 8

GIOCABILITA': 7,7

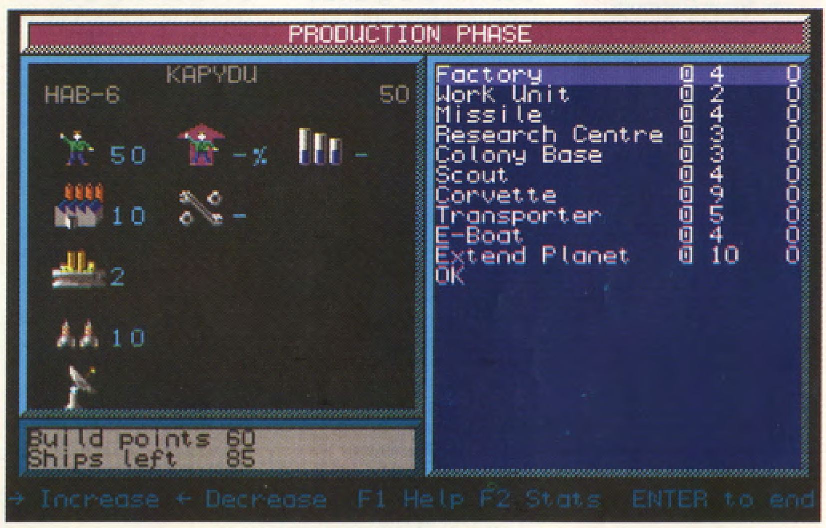
VAL. GLOBALE: 7,8

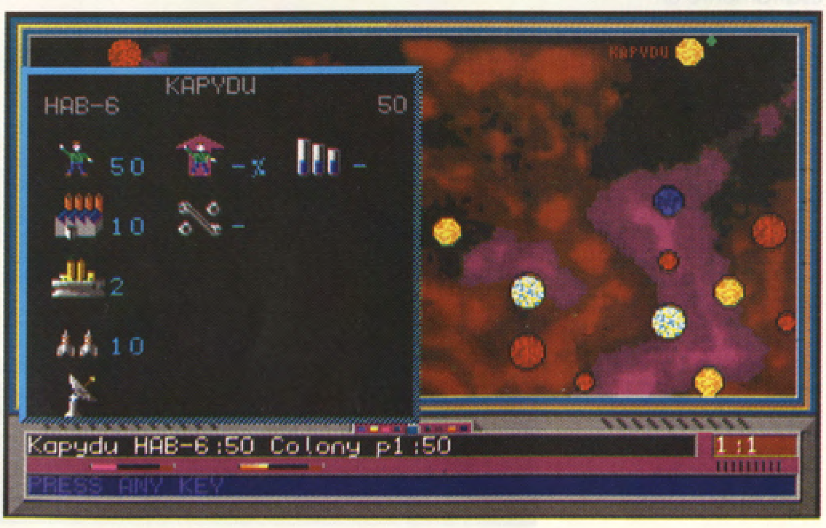
Purtroppo la grafica è abbastanza grossolana e poco accurata. Il programma è in grado di sfruttare le più diffuse schede grafiche: dall'EGA alla VGA. Non funziona con le varie CGA ed Hercules, ormai obsolete e poco usate. E, cosa rara fra gli wargames, ha il driver per la AD LIB, della quale sfrutta le qualità sonore. Complessivamente un buon game, adatto a tutti, anche ai meno abili, fatto per chi si avvicina per la prima volta al mondo della simulazione. Peccato per la grafica poco piacevole, molto meglio le soluzioni spartane adottate dalla SSG nel "vecchio", ma mitico, REACH FOR THE STARS.

Se siete stanchi dei soliti wargame, se siete stufi della realtà terrestre e ne avete abbastanza di fanterie, carri armati, aerei e navi e vi volete cimentare in una guerra di conquista interplanetaria, non vi resta altro da fare che acquistare questo ultimo game della INTERSTEL.
Speriamo che possiate trovarlo nei numerosi negozi specializzati, noi lo abbiamo appena ricevuto dall'Inghilterra, in Italia risulta momentaneamente sconosciuto. Vogliamo augurarci che quando la rivista sarà nelle edicole, anche il programma risulti reperibile nei negozi nostrani.
Il gioco vi porta in un lontano futuro, dove gli abitanti di sei differenti sistemi solari, cercano di prendere il sopravvento e di conquistare tutti i pianeti conosciuti. Una specie di REACH FOR THE STARS della SSG. Il programma permette di giocare ad un massimo di sei contendenti umani, il computer fa le veci dei giocatori mancanti. Vi ritroverete quindi, a contendere l'universo a strani esseri più o meno intelligenti e capaci. All'inizio potete decidere il livello di abilità di ogni singolo contendente impersonato dal PC.
Il programma è molto realistico, alla partenza



avete un determinato punteggio che potete "spendere" creando nuove industrie od aumentando le capacità belliche del pianeta. Solo un investimento accorto delle varie risorse può portare ad un aumento delle capacità del pianeta. Dovrete bilanciare le poche risorse, distribuendole fra la ricerca militare e quella civile. Non dimenticatevi mai che un pianeta molto avanzato tecnologicamente, ma poco armato è facile preda del nemico. Lo stesso dicasi per un pianeta poco evoluto tecnologicamente che avrà a disposizione armamenti poco efficaci e molto vulnerabili.
Solo un perfetto equilibrio fra la politica espansionistica ed il potenziamento delle risorse porterà alla vittoria finale ed alla distruzione dei nemici.
Il terreno degli scontri è formato da una mappa comprendente numerosi pianeti, ognuno dei quali produce dei beni. Per colonizzare un pianeta dovrete costruire una flotta astrale, contenere gli attacchi del nemico e sbarcare truppe sulla sua superficie.





La maggior parte delle opzioni richiedono il solo ausilio del mouse, la tastiera viene utilizzata raramente, la giocabilità risulta perciò elevata. Il susseguirsi delle varie azioni rende avvincenti ed immediate le fasi del gioco.

BURNING FIGHT

SNK

PREZZO: LIT. 399.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: **8,4**

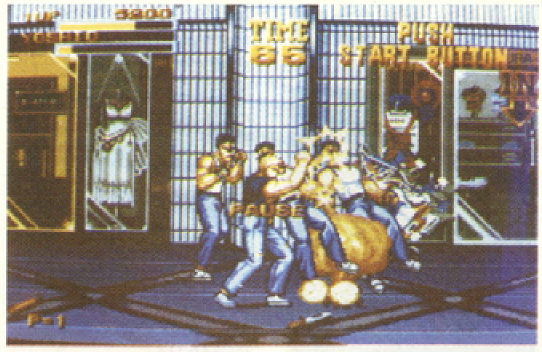
SONORO: **8,6**

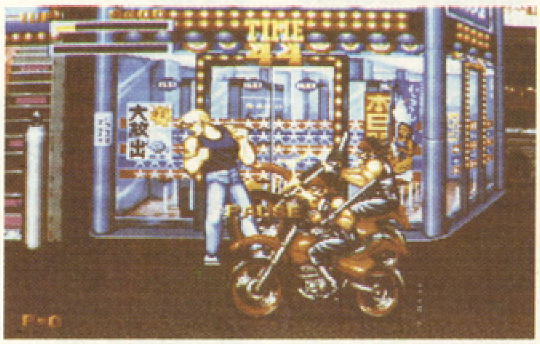
GIOCABILITA': **9**

VAL. GLOBALE: **8,66**

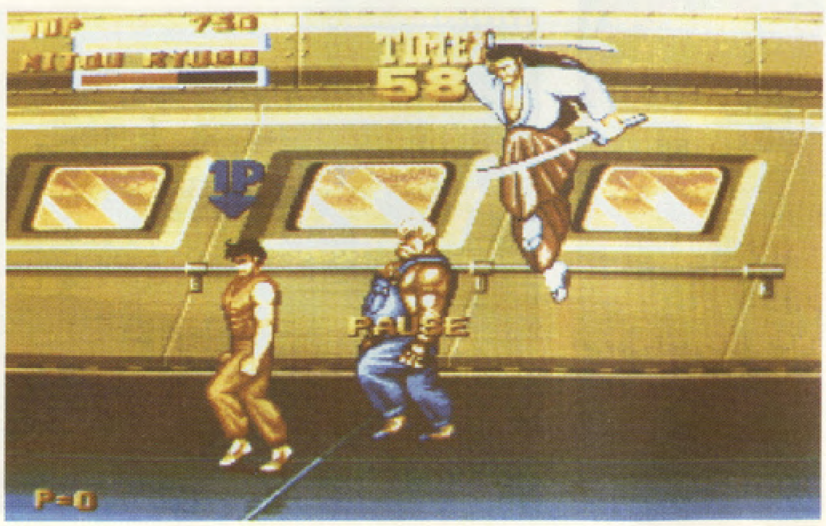
Burning Fight è il fratello gemello del Final Fight per Super Famicom. Aggiungetegli però un pizzico di grafica in più e la possibilità di salvare i combattimenti in corso su RAM-CARD. Otterrete un giochino di media difficoltà, destinato ad incontrare il favore di tutti i più giovani smanettoni Neo-Geo, troppo spesso dimenticati da questo genere di intramontabili picchiaduro. In redazione l'abbiamo terminato in mezz'ora: si accettano sfide!!!!

Burning Fight, Final Fight, "Picchiatutti" Fight, ormai i titoli si sprecano e cominciano a ridondare pericolosamente (soprattutto per noi redattori che al posto del cervello non possiamo installare un'espansione di memoria!), dopo una marea di giochi di lotta, karaté ed arti marziali in genere, dove l'azione viene interamente devoluta al povero joystick ormai succube inerte della nostra furia omicida computerizzata. E' la volta quindi dell'episodio "picchiaduro" proposto per Neo-Geo, fin'ora grande assente dal filone, ad eccezion fatta per l'originale Sly Spy. Burning Fight è un classico gioco d'azione a scrolling prevalentemente orizzontale, pieno zeppo di nemici, forzutissimi, che si muovono sullo schermo con pericolosissima agilità. Il paragone con il Final Fight che gira già da qualche tempo sui Super Famicom risulta inevitabile non solo per il soggetto decisamente analogo, ma soprattutto per il sistema di gioco ed il livello di interazione che ci propone esattamente un picchiaduro coin-op. L'unica vera differenza, di cui ci si accorge quasi subito, è la dimensione degli sprite che risulta leggermente rimpicciolita rispetta a quelli di Final Fight (iniziate già a fare confusione, eh? Non ditelo a noi!!!). Scopo del gioco è sempre quello di far fuori tutti, raccogliendo oggetti bonus e cibo (per ricostituire le energie perdute nella lotta), percorrendo cinque lunghi settori di una metropoli ormai in mano al crimine organizzato e alle bande di teppisti. Sotto le luci ammiccanti di night club, porno shop, sale da gioco e locali a luci rosse (per non parlare poi di centri commerciali, l'inevitabile metropolitana e persino i dock del porto) incontreremo allora ben otto tipi di personaggi, di crescente abilità, agilità e pericolosità, che cercheranno di farci fuori senza tregua. Si crea allora la distinzione tra nemici normali e mega-forzuti di fine livello, armati con una vastissima gamma di strumenti e mezzi di offesa che, di tanto in tanto, potremo a nostra volta impiegare per aprirci un varco. Il tutto è perciò riconducibile a cinque tipi di armi (bottiglie Molotov, coltelli, bastoni, candelotti di TNT e pistole a tamburo) cui si affiancano bonus vari come, hot-dog, hamburger, patatine, maialini arrosto, orologi, anelli, monete, macchine fotografiche e medaglioni. Non mancano poi neanche gli oggetti da distruggere a calcioni per scoprire alcuni di questi bonus: potrete dunque provare l'ebbrezza di sferrare calci contro bidoni della spazzatura, vetrine, distributori automatici, cassette di bibite, ecc., in una celebrazione del teppismo più gratuito (bhè, rotto un pixel se ne fa un altro, no? Basta che poi lasciate stare l'emettitrice di biglietti del tram sotto casa!!!). Sempre per continuare con le analogie di Final Fight, all'inizio del game ci viene permesso di scegliere da ben tre, muscolosissimi, eroi della situazione, di cui potremo vestire i panni per tuffarci a menar pugni e cazzotti. C'è infine una bel "Continue" per protrarre il divertimento tutto arcade, nonchè la possibilità di salvare su RAM-CARD. Se sommiamo allora un tipo di gioco particolarmente semplice da gestire (praticamente si martoriano i joypad senza ritegno, spostandosi continuamente per evitare i colpi avversari) ad una difficoltà media, supportata dalla possibilità di continuare a giocare o addirittura di salvare la partita in corso, Burning Fight presenta, al fine, una relativa longevità e carica di interesse. Se poi giocate contemporaneamente insieme ad un amico, raggiungere la fatidica The End vi ruberà al massimo un'oretta. L'aspetto grafico è decisamente ottimo e curato, anche se non rispetta gli standard proposti da giochi come 'NAM 1975 e Magician Lord, mentre l'accompagnamento sonoro si avvale di moltissimi commenti digitalizzati dove effetti speciali particolarmente fragorosi si sprecano letteralmente.









F1 CIRCUS '91

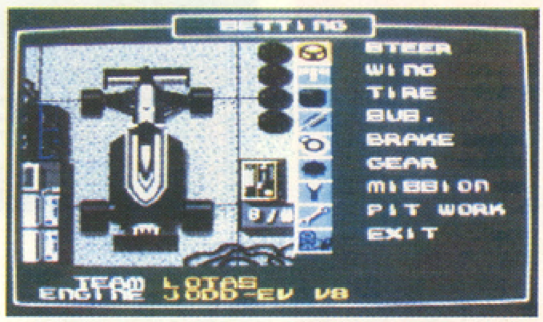
NICHIBUTSU

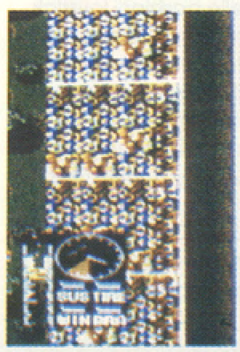
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND
GRAFICA: **8**
SONORO: **7,6**
GIOCABILITA': **7,9**
VAL. GLOBALE: **7,83**

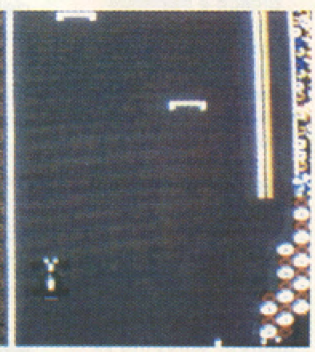
F1 Circus '91 è un classico gioco di guida visto a due dimensioni, dall'alto, che si indirizza prevalentemente ad un target di giocatori maturi che amarono alla follia i primi gran premi in pixel delle sale giochi di un decennio fa. Tutto filerebbe liscio per questo "sempreverde" se l'estrema velocità delle animazioni e dello scrolling non ne penalizzasse la carica di interesse e divertimento. Insomma, una pista di macchinine computerizzata, confezionata ad esclusivo appannaggio di chi dorme con il joypad sotto il cuscino!

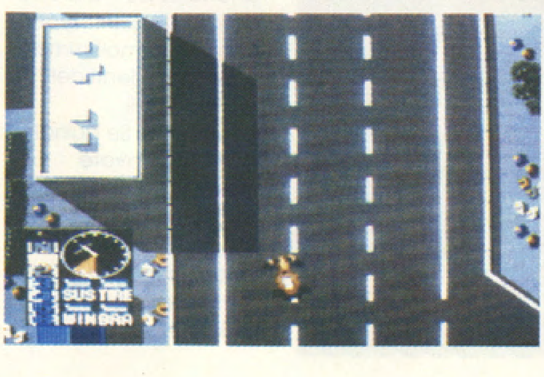
Nonostante gli sforzi sperticati di moltissime software house, per produrre giochi di guida tridimensionali sempre più reali, c'è ancora chi desidera provare l'ebbrezza di un campionato di Formula 1, osservando l'azione a due dimensioni, dall'alto, guidando il proprio bolide alla stregua di un'astronave a la Xenon 2. Ultimo nato allora tra la marea di giochi di F1 visti dall'alto (si, avete capito bene, sto parlando di quei game in cui il percorso non si riavvolge mai su se stesso e viene spontaneo domandarsi "ma, dove sono le curve, si continua all'infinito? Stiamo correndo a Monza o sulla Milano-Varese?!?!) è questo Circus '91 nato dalla Nichibutsu che di giochi "retrò" ormai se ne intende alla perfezione. Tutto comunque è stato curato fino all'esasperazione, miscelando alla classica tipologia arcade una complessa fase manageriale che sviluppa la possibilità di messa a punto e verifica dei motori, nonchè le classiche fermate ai box con riparazioni, modifiche e sostituzioni delle componenti meccaniche danneggiate. Il tutto si sviluppa attraverso una classica impostazione grafica dove la pista occupa un comodo tutto-schermo, cui poi si sostituiscono, di volta in volta, alcune schermate statiche a menu, con qualche spruzzatina di grafica digitalizzata. Insomma, F1 Circus '91 potrebbe essere tranquillamente considerato una "Scaletrix" computerizzata, dotata di un dinamismo e di una vitalità che solo la tecnologia del PC Engine può offrire. All'inizio del game possiamo scegliere il tipo di vettura ed il team preferito, impostare un tipo di Gran Premio, modificare il numero dei giri e persino interagire con le condizioni atmosferiche, variabili chiaramente per rendere sempre più avvincente ogni sfida. Si passa poi alla scelta di gomme, sospensioni, sterzo, cambio automatico o manuale, alettoni ed impianto frenante, per poi buttarci a capofitto in un giro di qualificazione cui poi succederà la gara vera e propria. Per raggiungere la Pole Position potremo compiere un determinato numero di giri, entro un tempo prefissato, cercando di migliorare continuamente le nostre prestazioni, senza venir penalizzati da un solo giro di prova spesso previsto da altri giochi analoghi.

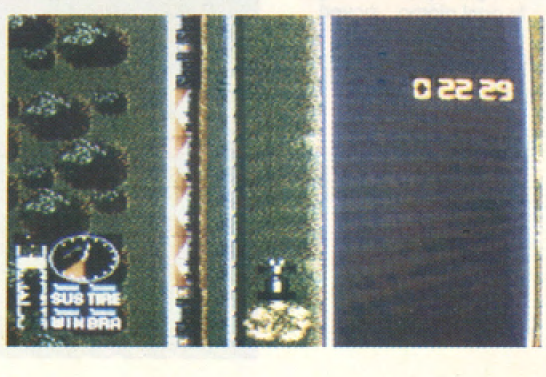
La gara sfreccia poi via a ritmi vertiginosi sui sedici stage, organizzati su altrettanti circuiti internazionali; è sufficiente distrarsi per una frazione di secondo e... Crashhhhhhhh!-Addio Formula 1!!!! Questa estrema velocità e complessità di gioco rendono F1 Circus '91 un prodotto altamente competitivo e goloso per tutti coloro che adorano il più puro divertimento arcade. Vale quindi in una certa percentuale il discorso fatto per 1941 Counter Attack, relativo all'estrema dinamicità di animazioni e scrolling, che verniciano di nuovo un soggetto di gioco completamente superato e ormai clonato fino alla nausea. Tuttavia l'estrema complessità di Circus '91, relativa appunto alle animazioni fin troppo veloci, ne limita notevolmente l'area di impatto con le grandi masse di videogiocatori, frustrando più di un acquirente non troppo esperto in frenetiche ed orgasmiche manipolazioni con il joypad. Peccato anche per gli effetti sonori che lasciano molto a desiderare, con le solite "pernacchiette biturbo" degne di un Atari 2600 VCS!









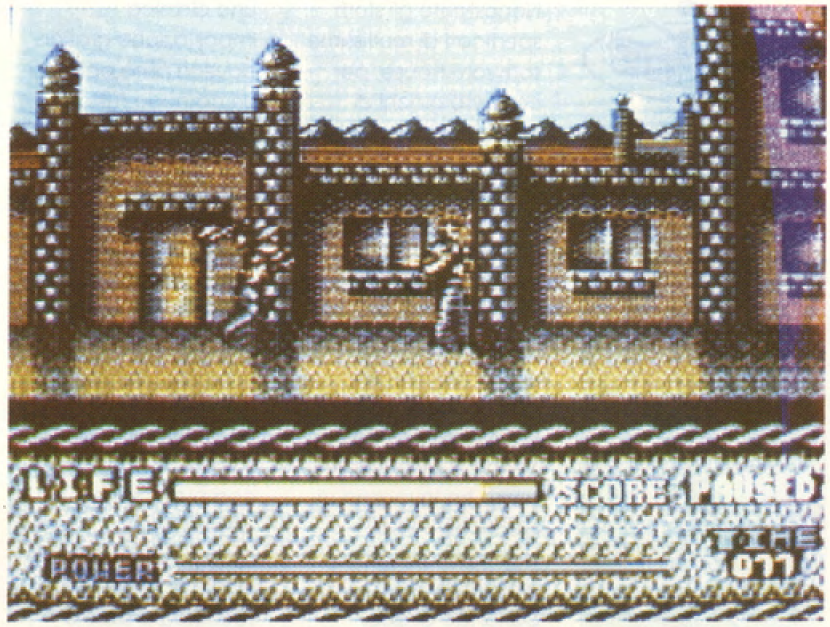


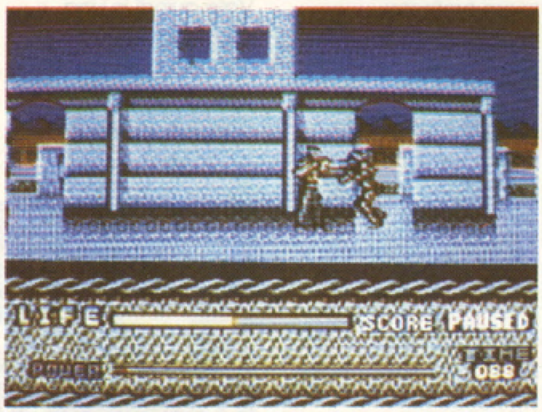
LAST BATTLE
ELITE

USCITA: ADESSO
GRAFICA: 8,8
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 8,6

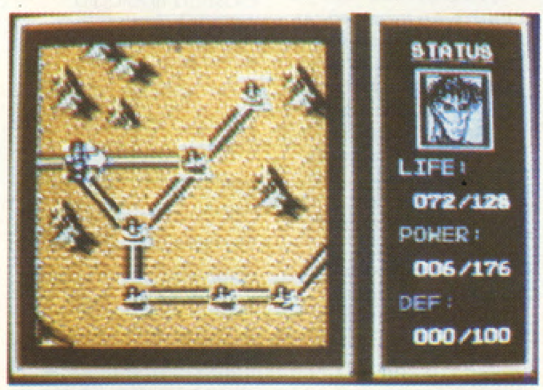
Last Battle si rivela l'acquisto ideale per chi vuole smanettare con un gran gioco, complesso, impegnativo e ricco di grafica e stupende animazioni. Certo, le limitazioni di quei fatidici 8 Bit si sentono parecchio, ma ciò non toglie che Last Battle si possa guadagnare di diritto un posto nell'olimpo delle conversioni arcade più vendute ed apprezzate. Se non siete particolarmente abili con gli action-game, optate per qualcos'altro, ma se mangiate pane e kung fu ogni giorno... poveri joystick!!!

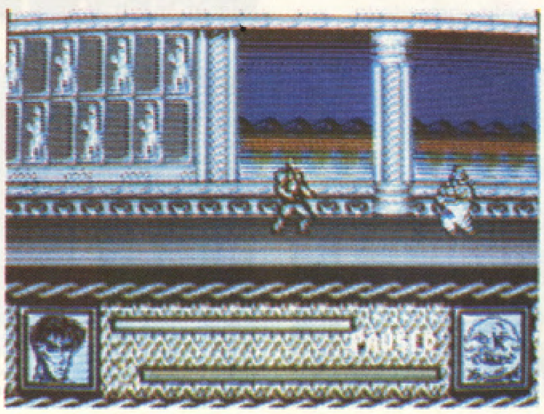
Non tutto va bene nel mondo di Last Battle! Una grande guerra ha devastato la terra ed un potere nefasto ha stabilito un impero dove la gente pacifica viene soggiogata e resa schiava. Storia vecchia per un gioco d'azione a la Shinobi, dove lo scopo principale consiste nell'eliminare orde ed orde di nemici a colpi di arti marziali, verso una lontanissima The End. Gli eroi della nostra storia rispondono ai nomi di Aarzak, Alyssa e Max, anche se in pratica vestiremo solo i panni del primo, impegnato a riscattare dalla prigionia i rimanenti





gregari. Aarzak si muove quindi attraverso una saggia e velocissima scelta delle posizioni joystick, sfruttando uno scrolling omnidirezionale che lo porterà ad esplorare una ventina di lunghissimi livelli, magicamente stipati in un unico floppy disk! Aarzak può chiaramente correre, saltare, sferrare pugni e calci, nonché impegnarsi nei più complessi e letali colpi di karate e kung fu che ha imparato durante il "background" della vicenda, descritto nella mini-novella del manuale di istruzioni (in italiano - wow!!!). All'inizio del gioco e al termine di ogni livello potremo scegliere quale sarà il prossimo settore di game da esplorare, grazie ad una comoda màppa pseudo-digitalizzata del mondo di Aarzak. A questa si verrà poi a sostituire la classica finestra-gioco con la modesta striscia di indicatori a fondo schermo. Qui troveremo il punteggio, la quantità di energia rimasta ad Aarzak, il numero di vite a disposizione ed il crudele timer di gioco che ci costringerà a compiere vere e proprie magie per terminare ogni livello! Last Battle infatti si rivela ottimamente convertito dalla





versione coin-op anche sotto l'aspetto della difficoltà di gioco che fornirà moltissimo pane per i denti dei più irriducibili smanettoni. Se quindi non ve la cavate molto bene a menar calci e pugni "pixellati", optate per un bel gioco di strategia o per una bella adventure, pena clamorosi Game Over dopo pochi secondi di gioco. Ad una dimensione tipicamente arcade si mescola poi un pizzico di atmosfera adventure, con la presenza di moltissimi personaggi con cui dialogare e scambiare informazioni, al fine di guadagnare punti o energia bonus. Graficamente parlando Last Battle ci propone finalmente qualcosa di diverso sul "piccolo" CBM64, regalandoci una vera cornucopia di colori, dettagli e stupende animazioni che , anche se non riescono chiaramente a riproporre la realtà arcade, rendono particolarmente gustoso e soddisfacente l'acquisto del programma.

OUTRUN

SEGA

PREZZO: LIT. 129.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA:
8,5

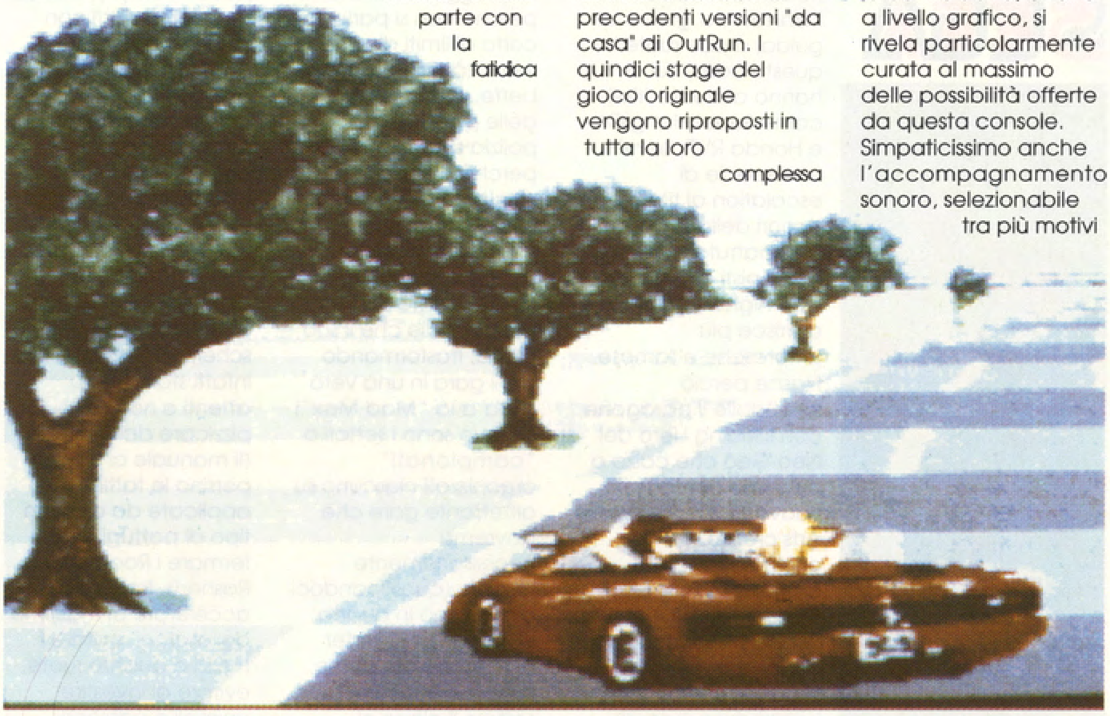
SONORO:
8,6

GIOCABILITA':
9

VAL. GLOBALE:
8,7

RICHIEDE L'ADATTATORE GIAPPONESE

Di conversioni così riuscite non sene vedevano da molto tempo. Sul Sega Megadrive è stata compiuta una vera magia, imprigionando nella cartridge di OutRun tutta la fantastica ed irrinunciabile giocabilità del coin-op originale, per la gioia di tutti gli aficionados. Un gioco da acquistare e conservare gelosamente, in grado di tenere alto il nome del sedici Bit Sega.



Sim Sala Bim!!!! Ecco uscire dal cilindro magico Sega uno stupendo OutRun in formato Megadrive: e via, sulle ali del vento al comando della celeberrima Testarossa che molti di voi avrebbero potuto comprarsi in metallo e bulloni, piuttosto che regalare cifre impressionanti ai suoi "cloni" arcade! OutRun lo conosco tutti, c'è poco da dire: è senza dubbio il capostipite del genere di game di guida tridimensionali, dotati di particolare realismo e giocabilità, ormai convertito per ogni computer e formato, fin'ora comunque con risultati scarsamente apprezzabili. Il Megadrive vuole però dire la sua e, a sorpresa, ci riesce in pieno dando tantissima polvere ai vari Outrun per home e personal computer, afflitti da irrefutabile mancanza di velocità e realismo. L'aspetto grafico del gioco, non appena accesa la console, non ci stupisce particolarmente, al punto da preoccuparci inevitabilmente per lo svolgimento del gioco; ma, non appena la nostra vettura parte con la faticica sgommata (le marce sono sempre Low e High - nulla è cambiato) ecco illuminarsi lo schermo con tutta la magia della sala giochi! La velocità, le animazioni e l'estrema familiarità nel guidare lo scattante Cavallino Rampante, sono decisamente prossimi alla realtà arcade che tanto ci emozionò in passato. Ecco allora che guadagnare i vari check-point si rivela un gioco da ragazzi (sià pure solo per coloro che hanno da tempo masterizzato l'omonimo arcade) senza doversela vedere con rozze animazioni ed una gestibilità farraginosa e frustrante cui ci avevano abituati le precedenti versioni "da casa" di OutRun. I quindici stage del gioco originale vengono riproposti in tutta la loro complessa integrità, con un nugolo di sprite in movimento ed una curatissima ricchezza di dettagli; l'aspetto grafico del gioco comunque non eccelle particolarmente a causa dell'annosa mancanza di definizione del Megadrive; ciò non toglie comunque che la conversione, anche a livello grafico, si rivela particolarmente curata al massimo delle possibilità offerte da questa console. Simpaticissimo anche l'accompagnamento sonoro, selezionabile tra più motivi dall'autoradio di bordo, incredibilmente prossimo a quello del vero arcade.





ROAD RASH

ELECTRONIC ARTS

USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:
8,8

SONORO:
8,9

GIOCABILITA':
8,7

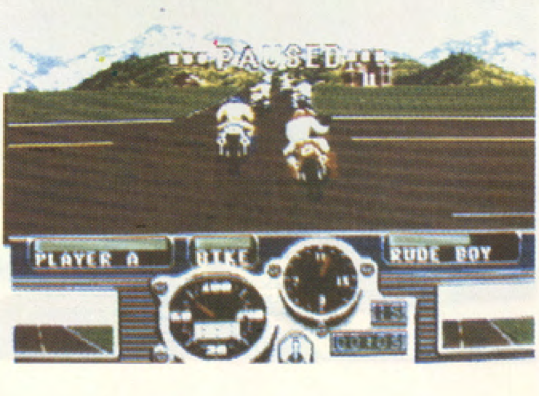
VAL. GLOBALE:
8,8

Road Rash è un gioco tutto da vivere sin dal primo istante, senza pensarci troppo su. Il manuale (in italiano) si legge tutto d'un fiato e ci introduce egregiamente ad un tipo di competizione dove proprio tutto è permesso. Lotte all'ultimo sangue dunque sulle highways americane, nel tentativo di guadagnarsi il titolo di campione dei Rasher, dei teppisti a due route cioè, da sempre in lizza per far primeggiare i propri mezzi e la propria abilità. Ostacoli, dettagli, moltissimi paesaggi ed una media difficoltà di gioco confezionano un prodotto di grande giocabilità ed interesse, destinato a intrigarvi piacevolmente per molto tempo a venire. E' un po' troppo facile!!!!

Road Rash non è l'ennesimo gioco di guida, a due ruote in questo caso, cui ci hanno abituato titoli come Super Hang On e Honda RVF, bensì una specie di escalation al titolo di signori della strada, combattuta tra bande di teppisti americani, sulle highway a stelle e a strisce più pittoresche e famose. Nasce perciò inevitabile il paragone con il Riding Hero del Neo-Geo che calza a pennello con questo nuovo game Electronic Arts creato originalmente ed esclusivamente per il Sega Megadrive. Scopo del gioco è dunque quello di partecipare ad una lunghissima serie di gare di velocità, cercando di arrivare fra i primi cinque classificati per guadagnar soldi e fama. Con un budget saggiamente incrementato ed amministrato potremo quindi cambiare la nostra due ruote con otto bolidi ancor più potenti e presentarci quindi sempre più agguerriti nelle sfide successive. Le gare sono chiaramente fuorilegge, innanzitutto perché non si parla certo di limiti di velocità (facendosi beffe, se possibile, delle pattuglie di polizia stradale) e poi perché al fine di eliminare gli avversari ci sarà concesso urtare, strattonare, spingere e colpire direttamente sia il mezzo rivale che il suo pilota, trasformando ogni gara in una vera sfida a la "Mad Max"! Cinque sono i settori o "campionati" organizzati ciascuno su altrettante gare che dovremo necessariamente vincere (qualificandoci al massimo in quarta posizione) per poter procedere nel game. Al termine di ogni settore il gioco ci comunicherà una classica password alfanumerica (simile a quelle di Super Monaco GP) che ci permetterà di ricominciare a giocare dall'ultimo settore raggiunto. Le corse in moto risultano molto semplici da gestire, complicate da portare a termine e notevolmente divertenti da "combattere", sfruttando tutte e tre i pulsanti del joypad. Si accelera infatti con "B" e si menano pugni e calci con gli altri due tasti, contorcendo ed avvinghiando al joypad tutte le dita di una mano! L'azione scorre via più fluida che mai, a dispetto della grande quantità di dettagli ed ostacoli che appaiono sullo schermo. Dovremo infatti stare molto attenti a non farci pizzicare dalla polizia (il manuale ci spiega persino le tattiche applicate da ciascun tipo di pattuglia per fermare i Road Rasher!), frenare o accelerare al massimo agli incroci, evitare i mezzi a quattro ruote, evitare di investire animali e passanti, nonché piroettare sulla nostra due ruote, compiendo spettacolari balzi, impennate e sgommate tanto spettacolari quanto rischiose. Si parte sempre fra gli ultimi e, grazie soprattutto ai consigli di alcuni "gregari", potremo guardarci dagli attacchi di alcuni avversari, di rinomata pericolosità e combattività. Gli indicatori di gioco ci vengono perciò in aiuto mostrando il nome dell'avversario che stiamo per superare, il livello di resistenza di entrambi gli "sfidanti", la quantità di danni subiti (se la nostra moto è quasi kaputt meglio evitare i combattimenti, altrimenti... Game Over!!!), la nostra posizione e, chiaramente, il contachilometri ed il tachimetro analogico. Spettacolari le cadute che implicano anche alcuni spostamenti supplementari del nostro centauro che dovrà stare attento ad ostacoli e motociclisti in fase di avvicinamento per poter riguadagnare il proprio mezzo e ricominciare la gara. Simpatico il sonoro anche se prevede rumori ed effetti o musica e non una miscela di entrambi. Una miscela di paginette statiche e menu vari completano egregiamente un prodotto di altissima giocabilità e di grande divertimento.









PITFIGHTER
DOMARK

USCITA: NOVEMBRE 1991

GRAFICA:
9

SONORO:
8,7

GIOCABILITA':
8,9

VAL. GLOBALE:
8,86

Atari cede la licenza di conversione a Domark ed è subito best seller. Il team di MiG 29 Superfulcrum e 3D Construction Kit dimostra di saperci fare anche nel traslare giochi da bar per home computer, regalando a tutti gli appassionati uno stupendo picchiaduro, divertente, longevo e stupendamente curato per grafica e commenti sonori. Domark però dovrebbe regalarci anche un joystick di scorta... non si sa mai!!!

La Tengen, sposata chiaramente a Domark, colpisce ancora con una stupenda conversione da coin-op; il Pitfighter Atari lascia infatti le sale arcade per portarsi sui "lidi" Amiga, sconvolgendo il sistema d'impostazione grafico dei vari Double Dragon e regalandoci un ennesimo episodio "picchiaduro" di altissima qualità. Non so bene quanti di voi lo hanno già provato al bar, ma sta comunque di fatto che la conversione per il 16 Bit Commodore non vi farà certo rimpiangere l'originale arcade, grazie soprattutto ad una miriade di fluidissime animazioni digitalizzate e ad uno scrolling omnidirezionale a tutto campo, rigorosamente tridimensionale. Scopo del gioco è quello di affrontare un nutrito gruppo di muscolosissimi "guerrieri della strada", anzi dei "vicoli", in una serie di duelli a mani nude che prevedono ben 50 tipi di mosse differenti, sviluppate su 1200 cellette di animazione digitalizzata. Si può giocare da soli o in due, affrontando, di volta in volta, un singolo sfidante o un gruppo di attaccanti. Il pubblico ai lati del ring improvvisato tra retrobottega e stradine di periferia, rumoreggia, incita e acclama gli eroi della situazione, quasi animato di vita propria, come parte integrante dell'altissima atmosfera del game. Ogni tre round sostenuti vittoriosamente, si passa ad una fase bonus con un ulteriore duello corpo a corpo in grado di regalarci una dotazione di punti supplementari. Il tutto viene sviluppato in una corsa al titolo di Street Fighter, raggiungibile solo dopo aver sconfitto l'ultimo e pericolosissimo sfidante, l'Ultimate Warrior.

La confezione grafica di Pitfighter si presenta incredibilmente simile a quella dell'originale arcade, con l'area di gioco a tutto campo, sormontata dalla classica "label" degli indicatori di forza e di punteggio. Le dimensioni degli sprite risultano particolarmente ingigantite rispetto ad analoghe, precedenti produzioni, proprio come avviene nella realta arcade di Pitfighter. Stupendo l'accompagnaento sonoro che condisce sino all'ultimo dettaglio o fase di gioco con musichette ed effetti speciali di eccellente impatto. Pitfighter si rivela perciò un game completo per tutti coloro che amano alla follia il genere picchiaduro, qui proposto allo Zenith, per quanto riguarda livello di interazione, giocabilità e coinvolgimento. Una conversione dunque che lascia il segno e che divertirà tantissimi smanettoni, da sempre alla ricerca di ottime scuse per distruggere il proprio joystick!







CRUISE FOR A CORPSE

US GOLD

USCITA: ADESSO

GRAFICA: 9

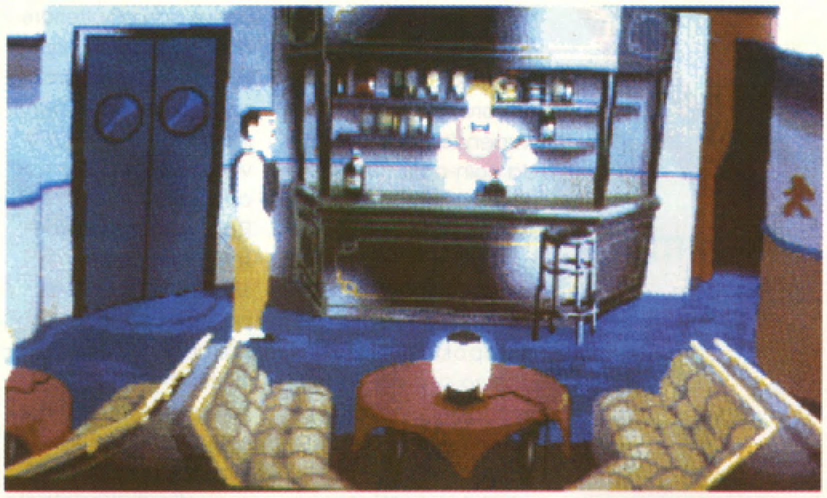
SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

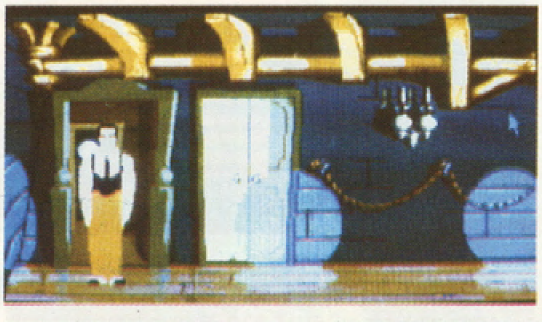
VAL. GLOBALE: 9

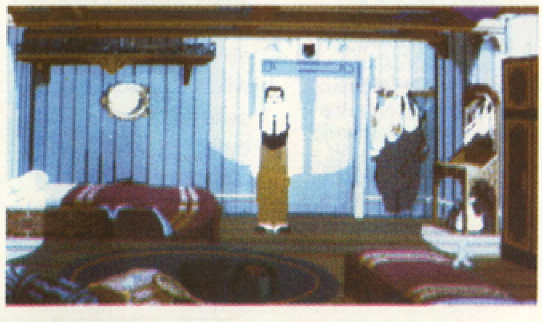
VG&CW YEP!

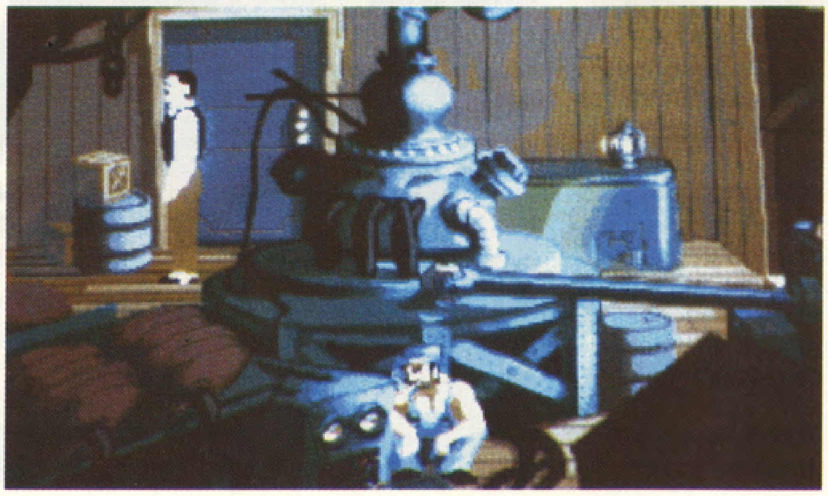
Attesissimo e soffertissimo, durante mesi e mesi di anticipazioni, pagine pubblicitarie e voci di corridoio, arriva finalmente il terzo capolavoro adventure firmato Delphine e marchiato US GOLD. Ve lo dico subito, è tradotto tutto in italiano, quindi non iniziate immediatamente a chiamarci in redazione per chieder consigli e dritte - ve la potrete cavare un po' anche da soli!



La trama del gioco ormai la sanno tutti (almeno coloro che si tengono aggiornati leggendo la più "autorevole rivista" del settore - questa è proprio modestia allo stato puro!!!!), ma vi rinfrescheremo la memoria. Ambientato negli anni '20, Cruise For A Corpse (Crociera per un cadavere - l'avete voluta la traduzione, no?!) ha luogo a bordo di un fantastico panfilo appartenente a Niklos Karaboudjian, magnate delle spedizioni in Grecia. Nei panni dell'ispettore Raoul Dussentier invitato da Niklos a partecipare ad una crociera da sogno, dovremo presto mettere in pratica le nostre doti investigative per scoprire chi ha ucciso il ricco mecenate, dopo solo poche ore di crociera! Il cadavere di Niklos è persino scomparso ed il giallissimo mistero si rivela quantomai intricato. Ci viene in aiuto una realizzazione grafica di favolosa fattura, nonchè una interfaccia-gioco incredibilmente semplice da gestire, molto simile (se non addirittura migliore e più godibile) di quella adottata dalle adventure Sierra delle ultime generazioni (del tipo "clicca-e-vai" a la Space Quest IV o Heart Of China). Questo sistema di gestione ci offre anche la possibilità di interrogare i vari passeggeri con tipico stile a la Agatha Christie, godendosi animazioni e dimensioni dei personaggi raddoppiate rispetto alle precedenti produzioni Delphine. Il nostro alter ego in pixel si muove a piacere per ogni dove, sempre grazie all'esclusivo utilizzo del mouse, visitando ed ispezionando ognuna delle molteplici locazioni di gioco, interagendo con i vari personaggi e "animandosi" con tantissime frame e cellette statiche o dinamiche. Per girovagare a completo piacimento (porte chiuse a parte!) su tutto il panfilo di Niklos potremo alternativamente sfruttare il comando-menu dell'automappaggio, in grado di farci selezionare un punto di destinazione e di arrivarci attraverso una specie di teletrasporto (evitando così di ripercorrere i vari schermi di distanza tra un luogo e l'altro). Sullo schermo di riferimento relativo, richiamabile in qualsiasi istante di gioco, potremo osservare tutti i ponti del panfilo che si rivela notevolmente vasto e particolarente lungo ed impegnativo da ispezionare in ogni angolo più remoto. Le cartoline illustrate che lo dipingono sullo schermo si succedono a ritmo frenetico, regalandoci favolose istantanee multicolore (32 colori su Amiga ci sono proprio tutti!) che sembrano più appartenere ad un Demo del De Luxe Paint piuttosto che ad un'adventure Delphine. Non a caso per Cruise For A Corpse è stato impiegato il rivoluzionario sistema Cinematique che già portò alla ribalta best seller come Future Wars e Operation







Stealth. Stupendo anche il commento sonoro di altissima atmosfera. La difficoltà di risoluzione è notevolmente sviluppata e vi richiederà parecchi sforzi per destreggiarvi in una vera e propria investigazione poliziesca, dettata anche dall'incessante scorrere del tempo, al termine del quale dovrete necessariamente venire a capo del mistero.

Tornate indietro nel tempo, prendete Murder On The Zinderneuf, Mortville Manor e The Colonel's Bequest, metteli insieme e tuffateli in un bel bagno di "Cinematique" firmata Delphine, ridipingendoli con 32 colori. Otterrete un vero e proprio Best Seller che, tradotto in italiano, si rivela l'acquisto giusto per passare molte in ore in compagnia di uno dei migliori adventure mai prodotti. Prestissimo la nostra soluzione: che volete di più?!

MS-DOS

COUNTDOWN

ACCESS

USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: VGA - MCGA (256 COLORI)
SCHEDE SONORE: REALSOUND, AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA: MINIMO 640 KRAM
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

Countdown è un'avventura interattiva, particolarmente realistica, in grado di stordire ed ammaliare anche il più stagionato esperto; ad una realizzazione audiovisiva di eccellente e, sotto molti punti vista, rivoluzionaria fattura, si sposa una trama ed una complessità di gioco particolarmente impegnativa che richiederà senza dubbio molte ore di sacrifici (piacevolissimi, credetemil) per raggiungere l'agognata The End. Un prodotto eccezionale.

Vi hanno incastrati!!! L'agente speciale McBain è morto e qualcuno sta dando la colpa a voi, lasciandovi solo 96 ore di tempo per raccogliere non solo le prove per scagionarvi, ma soprattutto per sventare un complotto internazionale che potrebbe sfociare in una terribile crisi militare! Bhè, ve la siete voluta, avete visto la bella confezione, le foto coloratissime e davvero stupende, l'avvenente "Miss Moneypenny" dello 007 protagonista del gioco e... ora sono gatte da pelare! C'è di buono che Countdown si rivela particolarmente interattivo e gestibilissimo, grazie ad una sapiente miscela di action game e adventure gestita ad icone, per incrementare al massimo il divertimento. Al contrario di quanto avviene nelle avventure Sierra delle ultime generazioni, in Countdown troviamo ancora i comandi testuali Look, Get, Drop, Open, Move, ecc, riassunti comunque in una serie di comodissime icone e combinabili con qualsiasi oggetto o particolare dello schermo, senza alcuna elaborazione da tastiera. Sembra quasi di giocare ad Uninvited o a Deja Vu, e, a questo punto non avrete più dubbi, questo gioco Access è da comprare al volo. Nei panni dell'agente Mason Powers, dovrete perciò venire a capo di una intricatissima matassa che inizia da un messaggio cifrato terroristico di cui siete casualmente entrati in possesso. Tutto si svolgerebbe per il meglio se voi foste liberi di spostarvi ed agire a piacere, raccogliendo prove ed indizi, ma purtroppo, all'inizio dell'avventura vi trovate in una solidissima cella di Istanbul, detenuti in attesa di processo per l'omicidio del vostro sfortunato collega. A complicare ulteriormente le cose (graaazziieeee Access!!!!!) contribuisce una fastidiosissima ed inopportuna amnesia che interessa la "anca dati" del vostro cervello sin dal momento dell'incarcerazione. Dovrete perciò esplorare il più possibile un centinaio di locazioni di gioco, imparando a dialogare nel corretto verso con tutti i personaggi della vicenda e ad usare ogni oggetto e indizio che riuscirete a raccogliere. Sin dalle prime schermate Countdown si rivela una ennesimo lungometraggio interattivo che, prendendo spunto da attualissimi capostipiti come Heart Of China e Rise Of The Dragon, sviluppa ulteriormente un incredibile livello di realismo e di atmosfera che rapisce sin dal primo istante. Per realizzare tutte le varie locazioni di gioco e soprattutto le animazioni e le stesse figura dei personaggi, la Access si è avvalsa di veri studi cinematografici e di alcune comparse in carne ed ossa per gratificare il giocatore di vere e proprie istantanee dinamiche di gioco stipate su ben quattro dischetti programma. Per giocare si impiega esclusivamente un puntatore su schermo, chiaramente gestito da mouse, joystick o tastiera, per selezionare le icone comando e quindi qualsiasi porzione di schermo, magistralmente definito in VGA o MCGA a 256 colori. La colonna sonora poi riserva piacevolissime sorprese, soprattutto a chi non possiede una music card, grazie alla presenza del fatidico RealSound, introdotto già ai tempi delle ultime versioni di Leader Board. Grazie a questa rivoluzionaria tecnica di programmazione "sonora", Countdown si avvale di musiche, suoni ed effetti speciali digitalizzati dal vivo, che escono tranquillamente dalla cicalina interna di ogni PC, senza richiedere necessariamente la spesa ulteriore per acquistare una Ad Lib o una Sound Blaster







SUPER FAMICOM

HYPER ZONE

HALKEN

PREZZO: LIT. 159.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND

GRAFICA: 8

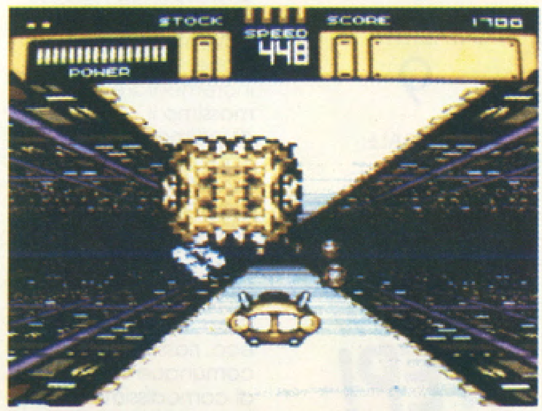
SONORO: 7,9

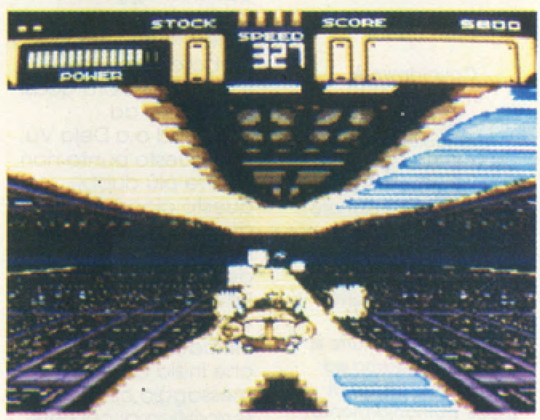
GIOCABILITA': 7,6

VAL. GLOBALE: 7,83

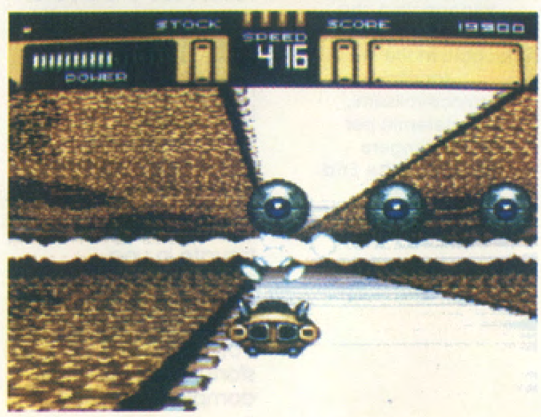
Dopo F-Zero arriva Hyper Zone; aspettate ad esultare perchè si tratta di un semplice shoot'em up a scorrimento prospettico di inaccettabile ripetitività e di notevolissima difficoltà. Ottima la grafica, simpatico il sonoro, ma tutto ciò non basta a decretare un successone per questa cartridge. Consigliata ai più giovani ed indefessi smanettoni del Famicom che non vogliono pensare, ma sparare e giocare in un "loop" continuo!

Hyper Zone, lo potete vedere subito dalle immagini, viene presentato come il classico sequel dell'F-Zero che ha felicemente inaugurato la purtroppo scarsissima serie di giochi di "guida" prospettici sul Super Famicom. L'impostazione di Hyper Zone tuttavia ha più a che fare con giochi come Eliminator (Hewson, per Atari ST ed Amiga) o Buck Rogers, in quanto presenta sì un tipo di gara velocissima vissuta, questa volta, a bordo di un'astronavina, ma soprattutto un classico tiro al bersaglio dinamico che sconvolge completamente l'intero soggetto di gioco. Articolato su sette lunghissimi livelli, Hyper Zone ci spinge infatti a percorrere delle insolite autostrade spaziali, costellate di rocce, detriti e nemici fluttuanti, da blastere al volo, in una frazione di secondo. Per fortuna il nostro mezzo di trasporto può fare anche marcia indietro oltre che possedere una notevolissima elasticità e versatitlità di movimenti, vitali al fine di evitare una collisione via l'altra. Le tanto apprezzate capacità grafiche del Super Famicom vengono perciò sviluppate egregiamente per realizzare i sette paesaggi in movimento con ricchezza di animkazioni, dettagli e colori. I nomi di codeste aree di gioco, già alquanto preoccupanti (Blast Furnace, Bio Plant, Neo Megalopolice, Ripplefield, ecc.), vengono riferiti ad altrettanti pianeti su cui si svolge la competizione in gioco singolo, senza ahimè prevedere l'opzione per due sfidanti in contemporanea (magari con un bel Split Screen!). Si possono chiaramente raccogliere attrezzature belliche supplementari, come in ogni shoot'em up che si rispetti, incrementando così la nostra potenza di fuoco per distruggere vere e proprie nuvole di ostacoli che ci schizzano contro a velocità impressionanti. Hyper Zone è dunque un game dove si pensa molto poco e soprattutto si agisce di riflessi ed intuizione. Una volta lanciati nella corsa ed impegnati a scansare o colpire questo o quell'ostacolo, ci si dimentica al volo del manuale di istruzioni tutto in giapponese (non serve proprio a nulla) e delle stesse strategie di gioco: l'importante sarà sopravvivere. Da tutto ciò scaturisce allora una altissima giocabilità che tuttavia si miscela ad un livello di interesse decisamente scarso e terribilmente labile, dopo già un paio di partite. A lungo andare Hyper Zone diventa terribilmente noioso e nemmeno la spettacolare grafica (senza curve, mannaggia!!!) a scorrimento prospettico riesce a mantenere vivo l'interesse e la voglia di continuare a correre. Il sonoro è alquanto ripetitivo e scontato, ma regala qualche sprazzo di originalità e senza dubbio molta atmosfera.









LE PAGINE DEI LETTORI

Spettabile redazione, mi chiamo Andrea e ho 16 anni, non è da molto che leggo la vostra rivista, ma la trovo la migliore che ora circola sul mercato italiano e approfittando di questo momento dico che siete fastasticamente e stupendamente i migliori nel giudicare i vari videogames usciti nelle recensioni che ho letto. Possiedo un PC80286 con 20 Mhz, 1024 KB, hard disk e VGA a colori e avrei qualche domanda da porvi:
1) Vorrei sapere se il mio computer può rientrare nella sfera dei cosiddetti "computer potenti" definiti così da altre riviste cioè quelli in grado di gestire e far girare grossi quantitativi di dati programma.
2) Vorrei sapere se "Wing Commander" girerebbe bene sul mio PC e se funziona anche senza schede musicali perchè su una vostra recensione, sembra che occorra necessariamente la "Sound Blaster".
3) Posso comprare tranquillamente "Space Quest IV" e "King's Quest V" entrambi in VGA con le possibilità del mio PC?
4) Recentemente il mio PC è stato infettato da vari virus: "Jelusalemm, 170x, ecc", dai quali mi sono liberato grazie all'intervento del tecnico dove ho acquistato la macchina: egli mi ha anche fornito un programma di scanner e uno di protezione chiamati rispettivamente: "SCAN 6.0v71 BY MCAFEE ASS. (408)988-3838; e "VSHIELD 2.8V71" della stessa casa. Vorrei chiedere se sono affidabili e abbastanza potenti. Lo scanner a volte mi rivela virus anche nei files di lunghezza o con il nome di "FU MAN CHU", è normale?
5) Vorrei saper quanti colori utilizza l'Amiga nei videogames con quale definizione e quanti Mhz possiede.
CREMONINI ANDREA
S.CARLO FERRARA

Caro Andrea,
1) Direi proprio che il tuo computer è abbastanza potente e che per il momento dovrebbe essere in grado di darti tante soddisfazioni. Non mi hai specificato le dimensioni in Megabyte del tuo Hard Disk, ma penso che se si aggirano almeno sulle 40 unità, non vi sia tema di smentita al mio giudizio.
2) Wing Commander può funzionare perfettamente sul tuo PC anche senza schede musicali; è prevista infatti, come accade per tutto il software per MS/DOS, l'opzione per sfruttare la cicalina interna della macchina, senza richiedere necessariamente una Sound Blaster o simili device.
3) Sì, li puoi comprare senza problemi; tieni comunque conto che ti porteranno via, una volta installati su Hard Disk, rispettivamente 6,5 e 12 Megabyte.
4) I programmi anti-virus lasciano un po' il tempo che trovano, nel senso che ne continuano ad uscire esemplari sempre più potenti, relativamente allo "sviluppo" e all'evoluzione dei virus. Il "Fu Man Chu" è un messaggio di idnetificazione come un altro; lo vuoi un consiglio? Non far più girare software copiato, e quindi infettato, su tuo PC! Compra solo originali!!!
5) L'Amiga sfrutta fino ad un massimo di 32 colori nei giochi, con risoluzioni variabili, anche se quasi sempre abbiamo la Low Res a 320x200. I Mhz variano tra valori sempre inferiori alle 10 unità.
Ciao e grazie dei complimenti!

Spett.redazione, siamo due ragazzi di 17 anni, Andra e Dario, possessori rispettivamente di un Amiga 500 espanso e di un PC 286 (un passo in avanti dato che prima avevamo due CBM64). Siamo super-appassionati di RPG tipo BLOODWICH, DUNGEON MASTER, WARLORD e del favoloso EYE OF THE BEHOLDER. E' la prima volta che vi scriviamo (nonostante siano un paio d'anni che vi seguiamo) e volevamo porvi alcune domande:
1) BLOODWICH ci ha affascinato sul CBM64, ma non riusciamo a trovarlo per Amiga. Sapreste dirci dove lo possiamo trovare?
2) Al terzo livello di EYE OF THE BEHOLDER della vostra soluzione c'è una stanza alla quale si può arrivare solo tramite teletrasporto: qual'è questo teletrasporto?
3) A quando la soluzione di BANE OF THE COSMIC FORGE?
4) Tra quanto uscirà LAST BATTLE per AMIGA?
5) Per quanto riguarda il PUBBLICO DOMINIO, è possibile che siano creati giochi o programmi richiesti da un acquirente? Ansiosi di ricevere una vostra risposta vi porgiamo i nostri saluti: ANDREA CARALLI E DARIO DAMI
MONTECATINI TERME

Cari amici,
1) Bloodwych per Amiga potrete trovarlo solo richiedendolo direttamente alla Mirrorsoft che ne cura la distribuzione. Il numero di telefono è 0044/71/928 1454 (ma, bisogna sapere l'inglese!). Alternativamente potrete chiedere informazioni alla Leader di Varese (0332/ 212255).
2) Per Eye Of The Beholder telefonateci in redazione e vi forniremo, segretamente, il recapito telefonico del "dungeon" di Mirko Marchesi. Se lo pubblicassimo sulle pagine della rivista il poverino non avrebbe più un attimo di tregua, sommerso tra telefonate e lettere d'ogni tipo!
3) Appare proprio in questo numero la prima puntata della lunghissima opera di risoluzione e mappaggio a cura del nostro imbattibile Alessandro Cantisani.
4) E' uscito!!!!
5) No, assolutamente, altrimenti il costo del software sviluppato su commissione raggiungerebbe cifre preoccupanti!!!
Ciao!

Indescrivibile redazione (descrivi, descrivi!! Ndr.), subito dopo aver letto la lettera di Fabietto, mio compagno di classe, ho deciso di scrivervi per dirvi alcune mie opinioni.
1) Io posseggo un Amiga 500 espanso 1 mega e penso questo: l'Amiga, il PC, l'ST e le Console sono tutte macchine eccezionali, ognuna nel suo specifico campo di applicazione, professionale o ludico.
2) Penso che la pirateria sia una gravissima piaga per l'industria del Software e per questo compro Software originale.
3) La "Lina", è una simpaticissima e gentilissima signora proprietaria di un negozio (Hardware e Software) per Amiga, PC e compatibili, Atari e Console, dove si può trovare gentilezza e competenza insieme. Non so', comunque come la "Lina" prenderà i nostri commenti sulle sue "doti fisiche".
Concludo dicendovi che anch'io sono un versiliese; rifaccio i complimenti per la splendida rivista e vi propongo di aggiungere una rubrica fissa sui gioco di ruolo da tavola, wargames da tavolo, ecc.
P.S. Non uso pseudonimi, soprannomi o altro perchè non ho nulla da nascondere e gradirei la corrispondenza con altri lettori, possessori di qualsiasi computers, console o giocatori di D&D. Io ho 14 anni e mi chiamo FILIPPO LOPEZ abito in VIA S.ALLENDE 100/102 55042 FORTE DEI MARMI LUCCA.

Caro Filippo,
le lettere come le tue ci piacciono un sacco perchè, come abbiamo già avuto modo di spiegare, non ci impegnano particolarmente nelle risposte!!!! Suvvia, cari lettori, scrivete e rispondetevi da soli, lasciandoci così più tempo per giocare: AH! AH! AH! AH! (il Direttore questa volta non mi ha sentito, pfiiiuuuuu!). Ottime comunque le tue osservazioni, l'Universo Parallelo ritornerà molto presto come rubrica fissa di VG&CW e le "doti fisiche" della Lina devono essere davvero gagliarde: bacioni alla Signora allora!!!!!

Stragrande redazione (Stragrande, grande, grande, come VG&CW ci sei solo tuuuuuu!!!!! Ndr.!), chi vi scrive è un appassionato di videogiochi possessore di un Amiga 500.
Avrei da porvi dei quesiti
1) Per l'AMOS serve l'espansione?
2) L'AMOS è facile da usare anche per le persone inesperte?
Aspetto le vostre risposte, tanti saluti,
GIOVANNI MILIZIA
TARQUINIA (VT)

Caro Giovanni,
1) L'AMOS funziona anche con 512 K, ma come ben sai, più memoria si ha e meglio è, per sviluppare qualsiasi tipo di applicazione e gestire magari più di un floppy drive.
2) Grazie ad una chiarissima manualistica, presto tradotta anche in italiano, l'AMOS si rivela appositamente creato per consentire a chi non se ne intende proprio di creare qualsiasi tipo di software ludico o applicativo. Se te la cavi bene in inglese compralo al volo; in caso contrario aspetta l'imminente traduzione!

Cari amici di VG&CW è la seconda volta che vi scrivo, ma la prima lettera deve essere stata cestinata ed ora ci ho riprovato nella speranza che voi mi rispondiate.

Mi chiamo Andrea, ho 15 anni e possiedo un CBM64. Prima di passare alle domande vorrei fare un piccolo annuncio: VENDO un CBM64 con drive, penna ottica, oustick, registratore, monitor a colori, manuali tutto in perfette condizioni a LIT.500.000 trattabili. Inoltre vendo giochi originali con relative confezioni a prezzi stracciati. A chi comprerà tutto in blocco in regalo molti giochi.
Ma ora passiamo alle domande:
1) Il cheat mode relativo a Creature pubblicati sul N°9 di maggio non funziona almeno sul mio computer: aspetto i 5 minuti e la musica si interrompe e muovendo il joystick si muovono anche gli ometti; anche smanettando a 300 battiti al secondo non diventano grigi. Non ditemi che ho smanettato troppo poco perchè una volta l'ho fatto per mezz'ora. HELP ME!!! Chiedo umilmente aiuto a voi o a chi ha scritto il cheat (sei in ascolto?).
2) Ho crato un gioco e vorrei avere un parere da parte di una Software House. intendiamoci è un gioco modesto e quindi sarà difficile che acquistino i diritti d'autore, ma almeno un giudizio piccolo... Si tratta di una simulazione del Mister (alias allenatore) del calcio cioè di una squadra calcistica e quindi ho pensato di rivolgermi alla Simulmondo sia per simpatia, ma snche perchè se scrivo a una Software House straniera mi tocca tradurre la lettera ed io in lingue estere non è che vada molto bene..
Come devo fare e a chi devo rivolgermi?? Direttamente a Carlà o a chi altro?
Vi ringrazio anticipatamente della vostra risposta e scusatemi se mi sono dilungato un po'...Ciao a tutti!!
P.S.:per chi volesse contattarmi o per il computer o per il cheat mode ecco il mio indirizzo.
BUGADA ANDREA VIA IV NOVEMBRE 68 13060 LESSONA (VC) TEL.015/ 981688

Caro Andrea,
1) I trucchi o cheat mode che dir si voglia sono sempre da prendere con le molle; molte persone credono infatti che si possa sfruttare una tips quando e come gli va, senza tener conto di alcuni importantissimi fattori: a) i trucchi vengono sviluppati, scoperti e comunicati esclusivamente per SOFTWARE ORIGINALE; b) gli stessi programmi originali vengono "ristampati" in più versioni, o generazioni, con la presenza o meno di quei determinati bug che permettono il funzionamento e l'applicazione del cheat mode. In conclusione, se il trucco per Creatures non funziona sul tuo computer dai pure la colpa ad una delle due cause sopracitate. Sorry!
2) Prova a metterti in contatto con Francesco Carlà o Federico Croci (051/251338), o con Raffaele Valensise della Softel (06/7231811) o, in ultima analisi, con la SC-Idea Software (0332-222052). Buona fortuna!

Gentilissima redazione, chi vi scrive è un giocatore di 14 anni, felice possessore di un Amiga 500 espanso. Aiutatemi a risolvere i miei quesiti, ve ne sarò molto grato.
1) Con l'espansione accesa il mio computer non carica certi giochi. Chi ha l'hard disk ha gli stessi problemi di un'espansione di 1MB?
2) Avete qualche trucco per PREDATOR II?
3) Qual'è lo scopo di gioco di NARCO POLICE? E' così difficile che non ho finito neanche il primo tunnel!
4) A GP Tennis Manager si può salvare la partita? Come? Quando? In che modo?
5) Quando usciranno i giochi per Amiga, Kenshiro e Final Fight?
6) Consigliatemi una decina di giochi!
Questo è tutto vi ringrazio anticipatamente, tanti saluti da
CHRISTIAN VALESCH
CIVITAVECCHIA

Caro Christian,
1) Chi ha un hard disk ha gli stessi problemi da te menzionati; far girare un programma da disco rigido o da floppy non altera assolutamente la compatibilità o l'incompatibilità dello stesso con l'eventuale espansione ad 1 Megabyte.
2) Per il momento no!
3) Lo scopo di Narco Police lo capirebbe anche un cieco, soprattutto se avesse il MANUALE ED IL GIOCO ORIGINALE! Ad ogni modo in uno shott'em up tridimensionale, quale pensi che sia lo scopo del game: mangiar pallini ed uccidere i fantasmi forse?!
4) Si può salvare? Non si può salvare? Comprati l'originale e scoprilo da solo!!!!! Per chi ci hai preso, per il "centralino" o l'ufficio informazioni della Tortuga?!
5) Moooooltooo presto, rimani sintonizzato!
6) Si, magari un centinaio! Comunque, ci "becchi" in vena e perciò eccoti una compilation veloce, veloce (senza classifica però!): Last Battle (Elite), Pitfighter (Domark), Rugby The World Cup (Domark), 7 Coloris (Infogrames), Dragon Fighter (Idea), Rodland (Storm), Heart Of China (Sierra), Deuteros (Activision), P.P. Magic Hammer (Demonware), e Cruise For A Corpse (US GOLD-Delphine).
Ciao!

Spett.ma redazione, sono un possessore di un PC XT10Mhz munito di scheda grafica VGA. Proprio in questo periodo, sto vivendo un brutto momento della mia vita, sfracellandomi il cervello nel cercare la soluzione più giusta al mio grosso problema. Ho una grossa somma nel mio salvadanaio che posso tranquillamente utilizzare per la mia passione verso i computer. A questo punto nasce il problema: secondo voi, conviene acquistare un 386 con VGA 1024 o un ben più economico Amiga 500? Premetto che sono un amante di videogames e di programmi di grafica. Sarà, anche col passare del tempo il PC (per quanto riguarda il video ludico) inferiore all'Amiga?
Nell'occasione vi porgo altri quesiti:
E' possibile cambiare piastra in un PC (ad esempio, installare un processore 80286 su un XT come il mio?)
Conviene acquistare una SOUND BLASTER per il mio XT? Ciò non rallenta il tutto?
Complimeti sinceri dal vostro lettore SOLFRINI GIANNI FORLI'

Caro Gianni,
non per attirarci le ire di tutti gli Amighisti, sia ben chiaro, ma solo per consigliarti al meglio (soprattutto dopo quanto dici al riguardo delle tue disponibilità finanziarie), ti esortiamo a comprarti un bel PC, il più potente possibile. Lascia tranquillamente perdere l'Amiga: di giochi ce ne saranno sempre di più per lo standard MS/DOS e non avrai proprio nulla da rimpiangere! Lascia anche perdere le eventuali modifiche alla piastra perchè ormai gli XT non riescono a venderli neanche in Burundi: sono macchine terribilmente obsolete, paragonabili ad uno ZX Spectrum! Aggiornati, spendi fin che puoi e comprati tutto il meglio che l'attuale tecnologia (e soprattutto il tuo portafoglio) ti offrono. Vai tranquillo!!!!

Carissima redazione, sono un vostro nuovo anzi nuovissimo lettore. Sinceramente (verità, nientaltro che la verità lo giuro), sono rimasto impressionato dal vostro giornale, perchè non avevo mai visto (fino a questo momento) un giornale di videogame così chiaro e così preciso e così....
Nel numero di Luglio (il primo numero che ho comprato), ho trovato moltissime recensioni utili. Io sono un possessore del famoso anzi ormai famosissimo CBM 64, ma fra poco mi comprerò l'Amiga 500.
o vi ho scritto non solo per farvi molti complimenti ma anche per farvi delle domandine:
1) Quali sono le migliori simulazioni di calcio e di beach volley per il CBM64 e per l'Amiga 500?
2) In futuro uscirà Pang per in 64 in cassetta o dischetto?
3) Anch'io ho scommesso come Fabio Tonacci, però con mio papà; che è ancora peggio, perchè lui gioca con me molto spesso, anzi quasi sempre e, mi prendeva in giro perchè diceva che una lettera come la mia non può essere pubblicata.
Vi scongiuro pubblicatela perchè potrò prendere in giro per qualche giorno mio papà.
VENDO CBM64 COMPLETO DI TASTIERA+CAVO PER TELEVISORE+JOYSTICK+JOYSTICK PROF COMPETITION+REGISTRATORE+20 CASSETTE
CIAO DA IGOR BRUGNOLO VIA MASSARIA 23 VICENZA TEL.504875

Caro Igor,
ringraziandoti per il tuo trucco su Super Wonderboy che appare proprio in questo numero, passo a risolvere i tuoi quesiti.
1) Per il calcio direi Kick Off e Player Manager in assoluto, per entrambi i computer. Per il beach volley c'è solo il Beach Volley Ocean o l'Over The Net Genias.
2) Si!
I papà non si prendono mai in giro, soprattutto quando "sganciano" i soldini per acquistare software! Per questa volta...!!!

Spett. redazione mi chiamo Paolo ed ho 10 anni. Sono un possessore di un Commodore 16, ma ormai è giunto il momento di cambiare. Poichè mio cugino possiede un Amiga 500 espanso sono rimasto impressionato dalla sua grafica e perciò vorrei chiedervi (vi prego!! vi scongiuro!!) di pubblicare questo mio annuncio: CERCO AMIGA 500 USATA, POSSIBILMETE IN OTTIME CONDIZIONI+VIDEOGIOCHI FILICE PAOLO VIA S.ROCCO 37 FIGLINE VEGLIATURO COSENZA TEL.0984-422125

Proprio perchè possiedi quel "ciffone" del Comodore 16, pubblichiamo il tuo annuncio: contento?!

Carissima e fantastica redazione di VG&CW prima di tutto mi devo complimentare per la vostra rivista e per tutti gli sforzi che fate per accontentare le esigenze di noi lettori.
Questa lettera è in risposta alla lettera di Alessandro e Marco detti AMIGHISTI che scrissero contro le consoles nel n°18.
Evidentemente un computer come l'Amiga con voi è sprecato perchè non sapete giudicare. Io sono un possessore di un PC 286 scheda VGA ecc. e di un MEGA DRIVE, al contrario di voi due io che non sono un pacco di "BIIIP" come dite voi non mi azzardo nemmeno a paragonare un computer con una console perchè sono 2 cose completamente diverse. Chi ha mai detto che l'AMIGA è meglio o peggio del MEGA DRIVE o del SUPER FAMICON questi sono i complessi che vi sorgono da soli (o come si suol dire dalla coda di paglia), tutto ciò accade a causa del maggior mercato delle consoles in questo periodo. Per farvi capire vi farò un paragone: ci sarà mai un LARRY sul MEGA DRIVE oppure ci sarà mai un gioco veloce e simpatico come Mario e Sonic sull'AMIGA nooo!!! Ed è proprio per questo che vi scrivo per farvi essere un po'più obbiettivi (e meno offensivi nei nostri riguardi).
CARBONE ANTONIO
PRATO

Caro Antonio,
messaggio ricevuto, consiglio memorizzato: tutto o.k.!!! Ma cerchiamo di evitare queste inutili e sterili diatribe. Ognuno si compra ciò che vuole!!!!!

Oggi parliamo di...

TUTTI GLI UOMINI DELLE CONSOLE

Abbiamo iniziato a parlare di console solo da qualche numero e già piovono decine e decine di telefonate di critiche negative positive al riguardo di questa iniziativa. Ora, dato che se VG&CW parla di qualcosa lo fa a ragion veduta e sulla scorta di dati, richieste e pressioni concrete provenienti soprattutto dalla sfera degli utenti e dei lettori, abbiamo pensato bene di raccogliere uno speciale dossier sul fenomeno console per documentare ad increduli, scettici, utenti appassionati e potenziali acquirenti, l'incredibile e crescente spessore merceologico e tecnologico che, sviluppandosi in maniera esponenziale, sta dilagando ormai in tutto il mondo. Attenzione, non confondete questo articolo per una mera apologia o qualsivoglia giustificazione per supportare la presenza console fra le pagine di VG&CW: niente di più errato! Noi stessi non abbiamo mai creduto a questo mercato e, di recente, siamo stati smentiti brutalmente e "convertiti" (non certo a livello ideologico, bensì informativo e culturale) sulla base di dati di vendita, realtà commerciali e, soprattutto, richieste sempre crescenti di voi lettori che chiedevano test, recensioni e anticipazioni anche su questo "universo parallelo" del videogioco.

PREPARIAMOCI CON UN PIZZICO DI STORIA...

La console, ultimamente disprezzata dal più puro videogiocatore, è, che vi piaccia o no, da identificare come la mamma del videogame e dell'intrattenimento elettronico. I primissimi esempi di passatempi "informatici" (mai titolo più pomposo è stato applicato a "dinosauri" come Pong, Pac-Man e Space Invaders!) nacquero infatti da una manciata di plastica e silicone che case come Atari, Mattel e Coleco proposero, prime fra tutte, sul mercato più di una decina d'anni fa. Poi sono arrivati i vostri beneamati computer che devono il loro grande successo a due fattori principali: vastissima gamma di applicazioni giocose e non, quindi possibilità di scambio di software pressoché infinita, grazie alla fantasia dei programmatori e soprattutto al fenomeno pirateria; con poche lire molti di noi si sono riempiti la casa di software, non è vero? Ciò è senza dubbio da condannare, ma si rivela comunque la carta più vincente giocata per sviluppare e consolidare l'avvento di home e personal computer.

Da un anno a questa parte, forse ispirandosi ai corsi e ricorsi storici di Gianbattista Vico, la vecchia gloria Mattel e molte altre più giovani case produttrici di hardware hanno pensato bene di rivisitare il fenomeno console, impegnandosi all'unisono per valorizzarlo e riproporlo come vera e propria alternativa di massa al mondo degli home e personal computer. Nel giro di pochi mesi compagnie come SEGA, SNK, ATARI e NEC sono perfettamente riuscite in questo intento, dimostrando a teorici di marketing, giornalisti, negozianti, addetti ai lavori ed utenti di ogni genere e tipo, che alla console spetta di diritto un glorioso futuro, nonchè una solida e riconosciuta posizione nel campo dell'intrattenimento informatico.

Si tratta forse di un mercato un po' più mutevole e dinamico, spesso interessato da sconvolgimenti basati più che altro sugli attuali passi da gigante tecnologici (ormai divenuti l'unico credo della nostra società), ma a tutti gli effetti si rivela senza dubbio un concreto aspetto dell'evoluzione informatica, sia pur a livello ludico, che non ha avuto nessun problema a raccogliere grandi quantità di utenti e sostenitori in ogni parte del mondo. Unica grossa pecca che marchia indelebilmente il mercato attuale delle console è costituita dai costi ancora troppo alti (basti pensare agli inevitabili paragoni con i prezzi del software ludico per home e personal computer): tuttavia, se consideriamo che nessun gioco su cartuccia può essere copiato e smerciato dai quei famosi pirati del software, che tanto danno hanno arrecato e continuano ad arrecare a tutti, l'acquisto di un game per console diventa qualcosa di magico, sofferto, ponderato e vissuto, in grado di restituire il giusto valore non solo all'opera creativa dei programmatori, ma soprattutto al vero e proprio divertimento dell'utente, delicatamente costretto a godersi fino in fondo l'acquisto, senza la tentazione di far scadere la propria softeca in una mera "raccolta di figurine".

Le parole, in questo caso, sembrano non bastare perché c'è ancora parecchia gente che arriva persino al punto di maledire le console, creando falsi e sterili razzismi spesso partoriti più dall'invidia che da una reale presa di posizione suffragata da dati reali e preferenze.

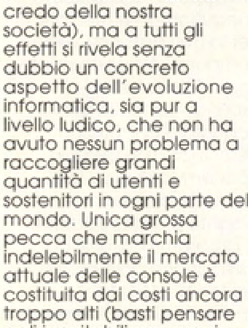
Ognuno è comunque libero di optare per la console od il computer che preferisce, ed ha perciò diritto così come all'approvvigionamento di titoli anche allo spazio dedicato dalla stampa specializzata, al fine di indirizzare e raffinare le proprie scelte ed i futuri acquisti.

COSA SUCCEDE IN ITALIA

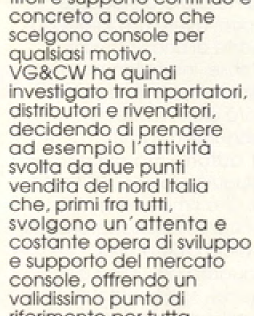
La situazione console è quantomai controversa soprattutto nel nostro paese, mentre all'estero è stata già amalgamata alle rimanenti aree dell'intrattenimento informatico e coesiste pacificamente con qualsiasi tipo di "concorrenza". In Italia, dove il videogame non ha ancora stato gratificato dell'importanza e della posizione socio-culturale che gli spetta, è già difficile vendere software ludico per home e personal computer: va da sè allora che il mercato delle console sia nato già timidamente insicuro e traballante. Ora però non solo le case produttrici di software/hardware, ma soprattutto anche i rivenditori finali, si stanno impegnando per offrire tutto il substrato di garanzie, assistenza, approvvigionamento di titoli e supporto continuo e concreto a coloro che scelgono console per qualsiasi motivo.

VG&CW ha quindi investigato tra importatori, distributori e rivenditori, decidendo di prendere ad esempio l'attività svolta da due punti vendita del nord Italia che, primi fra tutti, svolgono un'attenta e costante opera di sviluppo e supporto del mercato console, offrendo un validissimo punto di riferimento per tutta l'utenza italiana. Ai simpatici proprietari di MICROMANIA e COMPUTER LAND abbiamo anche chiesto di documentare il volume di vendite relativo al software/hardware dell' universo console, senza adagiarci sulle spesso gratuite o imprecise statistiche ed indagini di mercato fornite dai grossi distributori.

L'intervista ed i dati citati sono da considerare come un esempio "campione" relativo a gran parte del territorio italiano, visto che entrambi i negozi effettuano anche vendita per corrispondenza e distribuzione ad altri punti vendita.



NOME:
RENE' GAZZOLDI
ETA': 38 ANNI
NEGOZIO: MICROMANIA

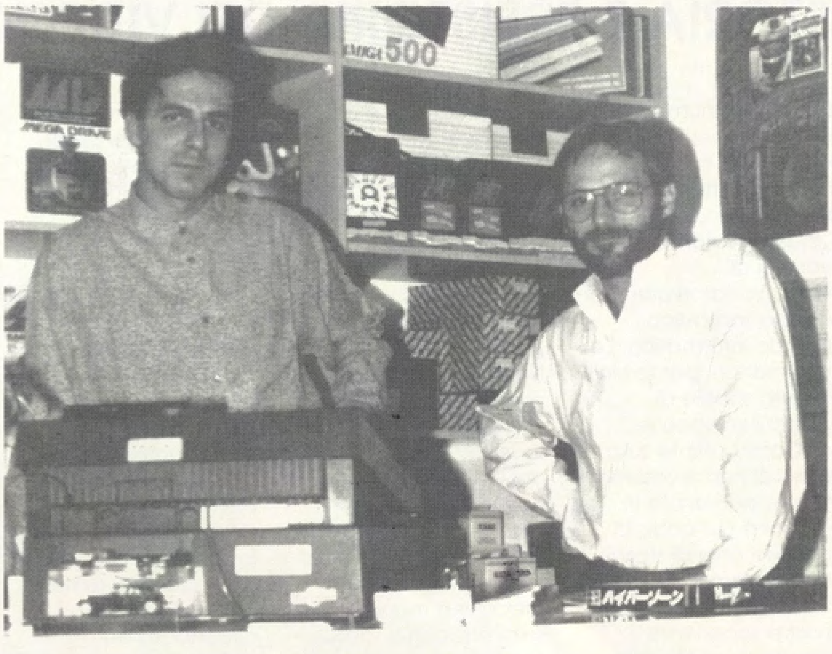


NOME:
ROBERTO BOGNI
ETA': 24
NEGOZIO:
COMPUTER LAND

D: QUANDO SONO NATI MICROMANIA E COMPUTER LAND?
R: All'incirca nel Novembre 1989, quando il mercato console era appena rinato.
D: PERCHE' APRIRE UN NEGOZIO DI CONSOLE E VIDEOGIOCHI?
R: Bhè, è tutto nato dalla nostra immensa passione per questo genere di "intrattenimento", che ci stregava già dai tempi dei primissimi coin-op.
D: DA DOVE ARRIVA QUESTA PASSIONE?
R: Fin da ragazzi abbiamo speso cifre esorbitanti con tutti gli arcade che riuscivamo a trovare; poi ci siamo comprati un bell'Atari 2600 VCS, poi l'Intellivision, il Colecovision, etc., fino ad approdare al mondo dei computer e quindi delle console.
Abbiamo spesso trascurato amicizie e persino le ragazze (Renè comunque si è tranquillamente sposato, mentre Roberto è un classico farfallone, "bel tenebroso"!! Ndr.), pur di passare un'ora in più con i coin-op o le cartridge del cuore!
D: PERCHE' TRALASCIARE I COMPUTER E DEDICARSI ALLE CONSOLE?
R: Innanzitutto perché di negozi di software/ hardware per computer ce ne sono già troppi e poi perché ci piace di più infilare una cartridge in slot e via, piuttosto che passare ore ed ore tra dischetti, installatori, configurazioni, ecc., ecc.
D: CHE CONSOLE TRATTATE NEI VOSTRI NEGOZI?
R: Tutte, proprio tutte, a partire da Game Boy, Linx e GameGear, per finire con Super Famicom, Neo-Geo, PC Engine e via dicendo.
D: COME SI SVOLGE IL VOSTRO LAVORO DI IMPORTAZIONE ED APPROVVIGIONAMENTO DI SOFTWARE/HARDWARE ED ACCESSORI?
R: Lavoriamo perlopiù con i più grossi distributori importando direttamente dall'Inghilterra, dal Giappone, dagli Stati Uniti, ecc.
D: QUALI SONO LE CONSOLE CHE VENDONO DI PIU'? QUALI SONO LE PIU' AMBITE DESIDERATE?
R: Indubbiamente il Super Famicom, il Neo-Geo ed il nuovo PC Engine con CD-ROM. E' difficile stilare una classifica e individuare il "best-seller" perché lo smercio di tutte e tre è continuo e costante in ogni momento.
D: PER MOLTI GIOCHI, SOPRATTUTTO PER LE CONSOLE DA VOI APPENA CITATE, ESISTONO SOLO CARTUCCE IN GIAPPONESE? E' PREVISTA LA TRADUZIONE? IN CHE PROPORZIONE? IN BASE A QUALI CRITERI?
R: Sì, anche se non del gioco in sè stesso; la manualistica viene infatti interamente tradotta in italiano, grazie alla preziosissima collaborazione del nostro Naoto Tominaga, un ragazzo di madre lingua giapponese che si incarica di preparare i libretti di istruzioni in italiano. Esiste comunque una certa discriminazione per quanto riguarda la decisione di tradurre un manuale: è inutile infatti impegnarsi su Pac-Man o Burger Time, mentre è necessario adoperarsi per tradurre completamente le istruzioni di RPG, avventure e, in generale, giochi complessi.
Abbiamo dunque costantemente a disposizione un modesto, ma laboriosissimo team di traduttori ed impaginatori che sfornano a ritmi impressionanti tutta la manualistica desiderata.
D: QUALI SONO I VOSTRI GIOCHI PREFERITI?
R: Per dirlo bisogna organizzare una bella classifica dei cinque game più giocati da me e da Renè. Allora:
ROBERTO:
1) Cobra III (PC Engine - CD ROM)
2) Baseball Stars (Neo-Geo)
3) YS'III (PC Engine - CD ROM / Super Famicom)
4) EA Hockey (Sega Megadrive)
5) Mickey Mouse (Sega Megadrive)

RENE':
1) Valis 4 (PC Engine - CD ROM)
2) Snegoku Densho (Neo-Geo)
3) Sprigan (PC Engine - CD ROM)
4) Mickey Mouse (Sega Megadrive)
5) John Madden Football (Sega Megadrive)

D: GIOCATE SPESSO O SOLO PER "LAVORO"?
R: Spessissimo, per lavoro e per diletto - di "scuse" buone ce ne sono fin troppe: test dei giochi, prove su strada, verifiche del perfetto funzionamento, controlli audio e video, ecc., ecc.!!!!
D: CI POTRESTE DESCRIVERE CONCRETAMENTE IL LAVORO CHE SVOLGETE NEL NOSTRO PAESE?
R: Si potrebbe riassumere con importazione, distribuzione ad altri negozi e punti vendita, vendita al pubblico, assistenza tecnica e riparazioni (per i nostri clienti), sviluppo di accessori e modifiche, traduzione della manualistica e servizi novità.
Per quanto riguarda l'importazione viene svolta capillarmente in base al 100% della commercializzazione di macchine e software all'estero, in modo da mantenere il passo con le altre nazioni; la vendita viene effettuata al dettaglio anche per posta (corriere, contrassegno, ecc.) in tutt'Italia ed anche in Svizzera. Per l'accessoristica abbiamo creato uno speciale laboratorio che prepara cavi, modifiche tecniche e adattatori di tutti i tipi per garantire la perfetta funzionalità e compatibilità delle macchine e del software d'importazione con gli standard italiani. Un esempio? Abbiamo



costruito appositamente per le console Neo-Geo e PC Engine gli speciali alimentatori a rete per evitare cali di tensione, incertezze di funzionamento e, in generale, gravi problemi di compatibilità, sostituendoli a quelli di fabbricazione americana/ giapponese acclusi alle console. Questi accessori sono marchiati Micromania e Computer Land e vengono regolarmente garantiti.
Per la manualistica abbiamo già citato il nostro team di traduttori, mentre per il servizio novità vale la pena sottolineare che si tratta di un costante e validissimo lavoro di informazione e diffusione di prodotti e anticipazioni in un paese troppo spesso dimenticato dagli altri ed erroneamente relegato a livello di terzo mondo informatico. Case e nomi come SEGA, NEC, SNK, TAITO, NINTENDO, TOKIN, ecc., ecc., vengono regolarmente "visitate" e costantemente tenute d'occhio per garantire all'utenza italiana la corretta informazione, nonchè la reale importazione di ogni novità.
D: POTRESTE QUANTIFICARE LE VOSTRE VENDITE ED IL VOSTRO VOLUME DI AFFARI?
R: Ogni 10/15 giorni riceviamo circa 500 unità (software/hardware) per entrambi i negozi; abbiamo quindi raggiunto una percentuale dell'80% di venduto con circa 5000 pezzi ogni trimestre.
D: CI SONO PERIODI DELL'ANNO IN CUI SI INTENSIFICANO LE RICHIESTE?
R: Sì e no, nel senso che, tralasciando il classico periodo natalizio in cui ogni genere di consumo subisce un incremento delle vendite, e i mesi sul finire delle scuole, questo mercato è sempre florido e vivo.
D: NEI VOSTRI NEGOZI SONO PREVISTE OFFERTE SPECIALI PARTICOLARI, CLUB E ASSOCIAZIONI, TESSERE SCONTO, ECC?
R: Niente di tutto questo: crediamo infatti in un abbattimento generale ed indiscriminato dei prezzi, supportato dalle garanzie che offriamo (assistenza, compatibilità, perfetto funzionamento, ecc.), per poterci guadagnare una fascia di clienti sempre più vasta! Le "offerte speciali" del momento le decidiamo di volta in volta, senza subordinarle a tessere o associazioni particolari. Il Sega Megadrive, ad esempio, ora lo vendiamo a 399.000 lire con 3 giochi ed il Nintendo Super Famicom a 750.000 con 2 giochi. Entrambe le macchine vengono garantite per sei mesi.
D: COSA NE PENSATE DI QUESTO MERCATO? LE CONSOLE AVRANNO FUTURO?
R: Le richieste di hardware e software si stanno intensificando notevolmente non solo in Italia, ma soprattutto in tutti gli altri paesi; è chiaro che per le console ci sarà un grande futuro, basti dare un'occhiata a qualche rivista specializzata giapponese che presenta un mercato di quasi tre volte più evoluto di quello europeo. Le nostre vendite confermano pienamente questa nostra teoria che vedrà consolidarsi sempre più il mondo console, senza peraltro toglier nulla a quello dell'intrattenimento informatico su home e personal computer.
D: COSA VORRESTE DA UNA CONSOLE? QUAL E' LA VOSTRA IDEA DI MACCHINA PER GIOCARE?
R: Partendo dalla base del PC Engine con CD-ROM (che per noi è il non plus ultra in assoluto, non per ultimo anche per il attore prezzo-prestazioni), vorremmo presto vedere un vero gioco interattivo a cartoni animati dove, invece di scegliere frasi o gestire un'avventura ad icone, ci si possa muovere a piacere ovunque e costruire con le proprie "mani" ogni progresso nella storia. Vorremmo anche vedere convertito un classico come DECO della Data East per Neo-Geo o PC Engine o, comunque, qualche ulteriore innovazione tecnologica sempre a riguardo del PC Engine (tipo laser disk, ecc.). Ci aspettiamo molto anche dalla nuova console Atari, la Jaguar, che dovrebbe offrire ben 4096 colori su schermo con moltissimi giochi già in fase di ultimazione.
D: AVETE QUALCOSA DA AGGIUNGERE, PER TERMINARE QUESTA NOSTRA CHIACCHIERATA?
R: Bhè, vorremmo parlare in modo più approfondito del nuovo PC Engine CD-ROM portatile che stiamo testando con grandissima soddisfazione proprio in questi giorni (vi rimandiamo comunque ad una prova completa su VG&CW!); visto però che lo spazio è sempre tiranno ci limitiamo a dare una succosissima anticipazione a tutti i lettori di questa rivista: è quasi pronta la nostra console, denominata Black Rage, che commercializzeremo a fine ottobre. Cos'ha di nuovo?
"Semplicemente" la possibilità di funzionare con qualsiasi scheda da bar, quindi di trasformarsi in pochi istanti nel vostro arcade preferito nella comodità di casa vostra! Il software? Venderemo anche quello, così come la Black Rage, con costi a partire dalle 400.000 lire - Neo-Geo, mangiati il fegato!!!! Ciao a tutti i lettori di VG&CW!

STORIA E PREISTORIA DEI VIDEOGAMER ITALIANI

Da questo numero abbiamo pensato di elaborare, in modo molto divertente, una specie di "classificazione" dei vari tipi di videogiocatori-utenti di questo fantastico mondo informatico. Le informazioni per fornirvi questa specie di curriculum vitae le abbiamo attinte sulla base di numerosissime lettere pervenute in reazione nel corso di anni ed anni di storia (eh, sì, siamo vecchiotti!) e delle nostre esperienze personali, nate dallo stretto contatto con questo insolito macrocosmo.

Se oggi "l'istigazione" a videogiocare arriva anche dalla pubblicità televisiva, fino a poco tempo fa, queste strane voglie nascevano o nelle sale giochi o nell'appartamento di amici super attrezzati all'uopo.

Le sale gioco o "arcade" nacquero più di un decennio fa, sulla riviera romagnola "Cesenatico, Riccione, ecc. ecc." o più comunemente in tutte le località turistiche, sotto le mentite spoglie di pizzeria, paninoteca, sala da ballo o circolo della pesca dove, in un angoletto buoi e polveroso, tra casse di birra e spuma, pascolava qualche insignificante mobiletto con schermo e gettoniera. Quanti di voi hanno bruciato mance settimanali in qualche minuto, spostando delle piccole figure geometriche monocromatiche su uno schermo, pretendendo di "vederle" come le astronavi, i mostri e gli eroi più fantastici che da sempre cinema, televisione e narrativa ci propongono? Suvvia, una lacrimuccia per Asteroid la si può piangere tranquillamente - ora chi potrebbe credere ad un'invasione di pietroni spaziali bidimensionali, da respingere a bordo di una lancetta semovibile?! Nessuno comunque avrebbe potuto pronosticare la velocissima escalation dei videogiochi che, nel giro di pochi anni, passarono da semplici "abat-jour" da bar, a vere e proprie macchine mangia-soldi e succhia-riflessi, sempre più prossime al livelli di realismo ed atmosfera a dir poco fantascientifici.

I primi videogiocatori furono quelli che iniziarono a stressare i propri genitori per farsi regalare una delle prime console, con scuse alquanto banali del tipo: "Sai mamma non andrò più al bar a passare ore ed ore attaccato ad un videogioco e rimanendo a casa riuscirò anche a studiare di più! E poi, vuoi mettere tutti i soldi che potrò risparmiare senza dover pagare per pochissimi secondi le 200 o 500 lire al bar? (per non contare l'inevitabile budget da destinare all'acquisto panini e bibite, per ricostituire le energie perdute combattendo contro gli Invasori Spaziali!!!)". Quelli non più giovanissimi ed in grado di pagarsi autonomamente la console, dopo averla acquistata, la mostravano gloriosamente agli amici vantandosi così di essere al passo coi tempi e con la tecnologia, facendo morire di invidia tutti quanti.

Dopo i vari Pong, Ping e "tricchetracche" arrivarono le prime vere console multi-gioco (Atari, Intellevision e Coleco): l'innovazione consisteva nel poter acquistare e giocare più videogame, senza dover necessariamente riempirsi la casa di "basi" mono-game. Questo nuova concezione di videogioco "da casa" creò nuovi interessi per i più vissuti videogamer e nuove invidie per i diffidenti più accaniti. Ora, il diffidente più accanito lo potreste riconoscere dal fatto che: fuma molto, è sempre circondato da ciclomotori di ogni tipo e ragazze, non porta gli occhiali, si vanta di possedere un clamoroso rovescio a tennis e la licenza di pesca, compie frequenti escursioni in montagna (mai comunque a piedi!!!) e dice sempre che "secondo me quei "giochini" stupidi non avranno certo futuro, date retta a me, ci sono altre cose nella vita!"

Ad ulteriore smentita a queste gratuite massime di vita vissuta, contribuirono da lì a poco i primi computer che, sostituendosi lentamente, ma inarrestabilmente, alle prime console, scatenarono una vera corsa all'elaboratore che investì persone di tutte le età.

Oggi, se il bambino ormai ragazzo e il ragazzo quasi uomo si sono rinnovati con l'acquisto del computer, rimane in balia della "tormenta informatica" e del dubbio l'invidioso che considerava il videogioco una moda passeggera. Nascono allora le leggende che vedono gli home e personal computer come "menti" o esseri superiori, in grado, al semplice tocco di un tasto, di sostituirsi allo scienziato più famoso, all'ingegnere, all'esperto di marketing e persino alla mamma o alla baby-sitter - il computer può fare di tutto e non sbaglia mai!!!!

Nacquero allora le prime "massonerie informatiche" capeggiate dal più anziano ed esperto possessore di computer. Con una certa non-chalance, questi si atteggiava a vero e proprio intenditore, manipolando "file", compilando "stringhe", formulando "variabili" e spalmando "Poke" e "Chip" dentro alla michetta.

Durante questi lunghissimi anni di storia, vissuta fino all'ultim'oncia di energia e fantasia, si vengono a delineare appunto alcune tipologie di personaggi che hanno più o meno a che fare con il mondo dell'"informatica per tutti".

Innanzitutto parliamo dei genitori, da sempre scettici e distaccati che, per oscure ragioni, hanno sempre optato per due linee di pensiero:

a) Ma, possibile che dopo tutti questi anni passati a sparare e sparare, tu non sia ancora in grado di "scrivere" una bella formula matematica con il computer? Magari per calcolare interesse semplice e composto? (Papà, di programmi per contabilità ce ne sono già fin troppi già pronti per l'uso e poi... io studio Architettura!!!!!)

b) Ah, mio figlio ha comprato un computer e "ci stà su" tutto il giorno, che bravo, che bravo!!!! (questo è il tipo di genitore ormai rassegnato che non vuole rivelare al mondo intero che il suo "junior" è un campione di Double Dragon!!).

Parliamo quindi degli amici/amiche. Ecco gli analoghi filoni ideologici:

a) Ma cosa fai tutto il giorno "impastato" contro il monitor? Sgomma un po' e vieni a ballare con noi!!! (per queste persone l'informatica è stata inventata inutilmente, non capiranno mai!!)

b) Ah ti sei comprato l'Amiga? Guarda che se davi retta a me e ti cuccavi un bel Piccì-iccsssti-Viggià-trecentossessantaquattro-megabyte-di-Ramcome-se-fosse-un-alta-densità-senza-l'interfacciamento-a-sinistra-con-ottanta-byte-due-carburatori-quattro-valvole-e-ventimila-leghe-sotto-i-mari potevi fare tante altre belle cose e divertirti di più!! (Questo è l'eterno invidioso che come massimo della tecnologia possiede una radio a galena, che secondo lui "si sente meglio di quelle a circuiti integrati", e che non compra mai nulla perchè deve ancora dovrare ciò che gli serve e lo soddisfa pienamente).

c) Cavoli, che bel computer!!!! Senti, mi copieresti questo-quello-quell'altro-in-dieci-copie-che-poi-così-lo-gioco-anch'io-e-lo-presto-ad-un-mio-amico-che-sai-ha-la-gamba-rotta-e-gli-faccio-bel-regalo-sì-ma-non-aver-premura-non-lo-voglio-subito-diciamo-che-ripasso-tra-mezz'ora? Se-vuoi-ti-presto.... (al posto dei puntini metteteci quanto di più squallido un amico così vi possa offrire tipo, la raccolta di figurine Panini dei giocatori di Polo, un vecchio paio di pattini arrugginiti, il primo disco dei Kiss, o "un giro" sul suo motorino - che chiaramente ora "è dal meccanico e me lo dà tra un mese, ma mi ricordo, non ti preoccupare!".

d) Io sono un amico vero e se c'è da stare alzati due notti per finire Dungeon Master e "mappare" il tutto ti aiuto volentieri - no, no, metti pure solo il tuo nome su VG&CW! (questo è decisamente il miglior gregario per le vostre avventure informatico-ludiche, non vi chiederà mai nulla, al massimo un sorso d'aranciata ed un temperamatite!).

E poi, ci siete VOI (e mò sono guai!): cercate allora di identificarvi in queste categorie senza barare!

A) Occhiali spessi, capelli perennemente spettinati (anche unti o "forforosi"), scarpe da tennis sdrucite, tasche perennemente piene di floppy, callo sul dito, 4 in italiano, ma 10 e lode in "smanettamento". Questo genere di gamer ha anche il "telefono facile" e bersaglia le redazioni delle riviste specializzate (e non - alla fine perde la trebisonda e chiede a quelli della Gazzetta Ufficiale se è già uscito Monkey Island 2!) con domande ridondanti, inutili, "sparate a zero" sulla base di fantasie, miti e leggende, nonchè richieste di consigli, trucchi e soluzioni!

B) Giacca, cravatta, "Pisilon 10" (la macchina!), autoradio "Alpain", ragazza "fissa" (ma non è vero, lo dice solo per gli amici, spesso del tipo "A") e zainetto Invicta. Queste persone posseggono decisamente un "Picci" e sono amanti di RPG e avventure, senza disdegnare un bel Lotus o un "succoso" CAD per disegnare la teiera "di nonna Eufemia". Sono e saranno sempre dei gran sognatori, si sposeranno, avranno figli (che lasceranno violentare il computer con bavaglini sporchi e rigurgiti), ma rimarranno sempre in cerca di un Lord Chaos da sgominare o di un Dragone da vaporizzare - sognare fa sempre bene, no?!

C) Giacca, cravatta, impiego fisso (che ingloba le professioni più lucrose ed importanti), Alfa 164, cane, villa e "tavernetta"-laboratorio. Codesti personaggi si comprano un computer solo per giocare con il Flight-Simulator 7.89, perchè l'hanno visto in ufficio (avete presente i menu con l'opzione "panic" o "il capo sta arrivando"?), e poi, nel giro di pochi mesi, volatilizzano stipendi su stipendi, facendosi rifilare una cornucopia di giochi che non proveranno mai. L'importante è portarli in ufficio per l'ora di pranzo! Il tipo C fa spesso segretamente amicizia con i tipi "A" (segretamente perchè si vergogna a farsi battere pubblicamente a Pac-Man da mocciosetti di 10 anni!) che poi camuffa al telefono (con la moglie che ascolta!) dicendo:"Sì ingegnere, quella pratica sul Falcon, sì le acciaierie, la voglio domani in formato protocollo 5 e 1/4!".

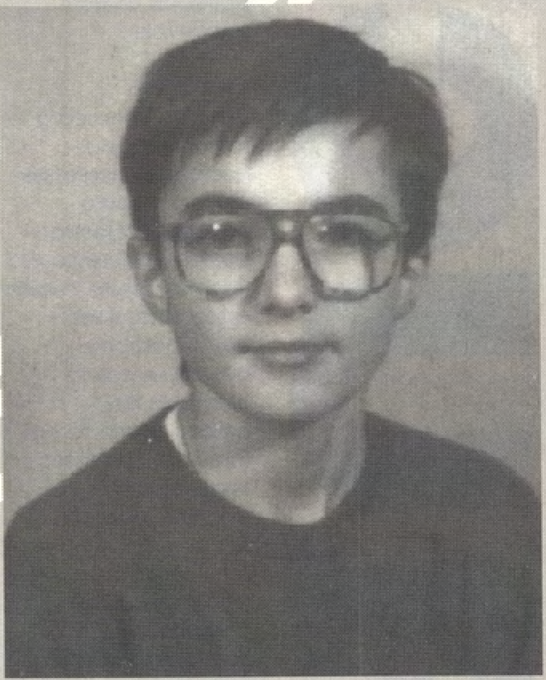
D) Cravatta, Jeans, niente giacca per l'amor di Dio, orologio strettamente LCD, ragazza fissa (anch'essa videogamer convinta - quando non deve stirare o "aiutare in casa"), cinque computer in casa (per non parlare del software!) ed espressione della serie "A me non mi freghi, so benissimo cosa comprare per il mio personal!". Medaglia d'oro a tutti coloro che vi si identificano: siete riusciti a diventare una perfetta amalgama dei primi tre tipi ed ora potete... tagliarvi le vene!!!

Evviva il videogioco!!!!

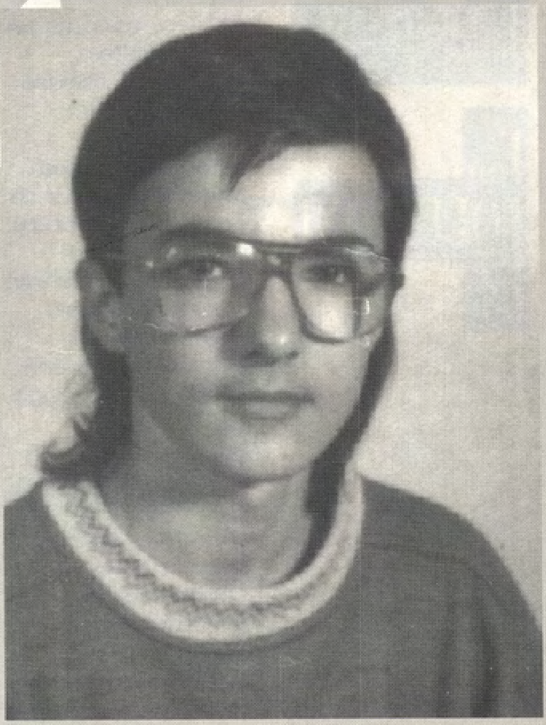
Il nostro aficionados lettore, Dario Rossi di Merate (CO), ha simpaticamente contribuito ad illustrare il tipo di videogame "A" con tre istantanee che ne documentano l'evoluzione in tipo... "A", nuovamente!!!! Ciao Dario!



AI TEMPI DEL LEGO!



CHE BELLO IL VIC 20!



HO IL C64, MA VOLGIO UN'AMIGA!!!!

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO LOMMANO PASQUALINO LANNAIOLI GIORDANO BRUGNOLO IGOR ED ALTRI...

JUPITER MASTERDRIVE:
Non é un trucco,bensì un avvertimento:E' perfettamente inutile che compriate qualsiasi cosa,infatti ciò che comprate voi lo comprerà anche il comp,e visto che lui é una macchina e sbaglia poco,aumentargli velocità,tenuta di strada,e altre cose potrebbe risultare spiacevole !

KICK OFF 2:
Ormai lo conosco a memoria,quindi qualche consiglio per chi non riesce a cavarsela.Quando il portiere avversario fà il rilancio,portate il vostro attaccante verso il centrocampo,e allineatevi con la traiettoria del pallone:quindi fategli fare un colpo di testa verso la porta avversaria e sarete a tu-per-tu con il portiere.Per segnare il modo più sicuro é andare dal centrocampo dritti verso la porta,e vicino all'area scaricate un tiro ad effetto:o segnerete o infilerete la ribattuta. Altro modo é il pallonetto,che può essere effettuato o da centrocampo oppure a 3/4 campo agli estremi destro e sinistro. Infine,la tattica più sicura,anche se difficile. Andatevene semplicemente lungo una fascia laterale,arrivati a 7-8 cm (sul monitor) dalla linea di fondo campo crossate lungo,molto lungo. In questo modo il portiere idiota uscirà a farfalle a centro area e dovrebbe esserci un uomo dei vostri pronto a infilarlo con un tiro in diagonale (di solito bisogna usare anche l'effetto).

EYE OF THE BEHOLDER:
Giunti al quarto livello,nel nido dei ragni, non abbiate fretta di uscire,in quanto se entrate nel punto dove vicino ci sono le scale per scendere al 5 lvl,potrete dormire e ricaricarvi quando volete e i ragni non vi raggiungeranno mai (o quasi). Dovete mettervi dopo l'entrata,vicino alla prima ragnatela. Quindi,fate una strage,riposatevi lì,fatene un'altra,e ripetete a piacimento.Vi ritroverete ben presto dei personaggi fortissimi !

MEGATRAVELLER I:
Dovete sapere che in questo game alcune locazioni non vengono salvate quando le lasciate.Ad esempio la base su Solon o le cave su Kra.Quindi,potrete depredare le stesse locazioni all'infinito.Poi,un consiglio:non ascoltate il manuale che vi esorta a evitare la pirateria spaziale (mentre evitate la pirateria su computer !),ma annientate più navi che potete e depredatele,non cambierà quasi nulla,tranne che il vostro conto in banca.Infine,all'inizio del gioco,non sprecate i soldi che vi vengono dati,bensi usateli TUTTI per comprare mercanzia da commerciare.

MÍGHT & MAGIC 2:
Per prima cosa siate sicuri di essere abbastanza forti.Quindi trovate,vicino alle Sarak's Mine,che é oltre la Falcon forest,tre energumeni guerrieri che non promettono nulla di buono.Una volta trovati,uccideteli,e vi saranno dati oltre 2000000 di punti esperienza più qualche arma con dei "+" che arrivano anche a 25-30. Voi mi direte,e allora ? E allora provate a far caricare al comp un'altra zona (se non sbaglio i tre si trovano vicino al confine tra due zone), salvate (non si sa mai),tornate là e indovinate chi c'é. Indovinato ! Continuate così fino a giungere al livello che vorrete.Il farlo una volta richiede non più di 3-4 minuti !!!

LEGEND OF FAERGHAIL:
Lo so che non é un gran ché,ma ciò che vi dirò,se non altro,vi farà venire voglia di giocarci un po'. Dunque,vi dico subito che é IL trucco per avanzare di lvl praticamente all'infinito. Allora,seguite bene.
1) Dovete prima di tutto trovare una GAIN POTION,e non usarla.
2) Andate a una taverna,e rimuovete (quando dico rimuovere, significa salvare sul disco) tutti i vostri personaggi,e createne uno nuovo. Quest'ultimo io lo chiamerò ,per semplicità,"A".3) Prendete A,dategli la pozione,rimuovete gli altri personaggi, uscite e salvate.
4) Caricate il gioco salvato,e avrete A con la pozione.
4b)Quindi prendete un vostro personaggio,dategli la pozione,e rimuovetelo.
5) Adesso ricaricate il gioco.Vi troverete con due pozioni,una ce l'ha A,l'altra il vostro personaggio nella taverna. (Se volete,date ad esempio 10 pozioni a un ulteriore personaggio "B",quindi sostituite A con B,e ad ogni passaggio,al posto di una pozione ve ne ritroverete 10) Ripetete dal punto 4b per tutte le volte che vorrete. Ditemi,é o non é un trucco sporco ? NB:trucchi di questo genere sono applicabili anche alla serie Bard'tale,alla serie AD&D,a Buck rogers,e a chissà quanti altri.

MS. PACMAN (Per Atari Linxs):
Premete PAUSE durante il gioco e quindi il tasto A per due volte. Schiacciate poi OPTION 1, il tasto A ancora per due volte, il tasto B e quindi OPTION 1. Se avrete fatto tutto correttamente apparirà sullo schermo il simbolo del lampo, vicino al vostro score. Ora, quando premerete il tasto B durante il gioco, sarete in grado di spostarsi per lo schermo a velocità supersonica! Fate ciò tutte le volte che vorrete, tenendo presente che apparirà un solo lampo per volta di fianco allo score.

AEROBLASTER (Per PC Engine):
Per ottenere un extra-credit mode, durante la schermata dei titoli, premete R, SELECT, R, SELECT, R, SELECT. Premete poi in sù o in giù per selezionare la quantità dei "continue" da zero a nove!

THE VICHING CHILD(Per IBM PC):
1) NUGGETS - VI PORTA ALLA FORESTA
2) BOUNCING - VI PORTA NEL LANBRIDGE
3) BUSTFOOT - VI PORTA NEL LABIRINTO
4) REDDWARF - VI PORTA NEL DESERTO

HYPER LODERUNNER (Per Game Boy):
Inserite il codice QM-0388 e premete start.

Ora potrete selezionare qualsiasi livello del gioco da cui cominciare!

BUBBLE BOBBLE (Per IBM PC):
Se riuscite ad arrivare al 20° e 40° livello senza morire mai apparirà una porta che se attraversata vi trasporterà ad un livello bonus.

GEM'X (Per AMIGA):
LIVELLO B: EARTHIAN
LIVELLO C: KENICHI
LIVELLO D: INOKUMA
LIVELLO E: BURAI
LIVELLO F: BADMAN
LIVELLO G: NETWORK
LIVELLO H: YOKOHAMA
LIVELLO I: EXACT
LIVELLO J: X68000
LIVELLO K: TURRICAN
LIVELLO L: REDMOON
LIVELLO M: CAMPAIGN
LIVELLO N: MEGA MANN
LIVELLO O: SYVALION
LIVELLO P: FMTOWNS
LIVELLO Q: CHIERIE
LIVELLO R: GAMERION
LIVELLO S: ZAWAS
LIVELLO T:ROBOTECH
LIVELLO U:POPOLOUS

PGA TOUR GOLF (Per Sega Megadrive):
Ogniqualvolta effettuerete un bel tiro salvate il gioco (potrete farlo tutte le volte che lo vorrete). Se sbagliate il successivo, ricaricate la posizione memorizzata fino a quando non sarete soddisfatti delle vostre prestazioni. In questo modo potrete vincere molto facilmente il torneo!

LAKERS VS CELTICS (Per Sega Megadrive):
Per raggiungere subito le semifinali utilizzate il codice FLL M2G. Se volete giocare subito l'incontro dei Lakers contro i Celtics utilizzate invece il codice FV6 C65.

SUPER MARIO'S LAND (Per Super Famicom):
Potrete uscire da qualsiasi livello di gioco semplicemente premendo START e poi SELECT. Per rendere funzionale il trucco dovrete però aver terminato almeno una volta il livello da cui desiderate uscire!

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):
Ecco i codici delle missioni. 5) 3336RWE3, 6) XXX6G6EJ, 7) 4333GWER, 8) W3Q1GWC, 9) 63QTEDEX, 10) CA2FG7E2.

NAVY SEALS (Per Atari ST):
Giocate fino a quando non otterrete un high score da tabellone ed inserite il vostro nome come WOZZIE. Iniziate un'altra partita e premendo RETURN potrete avanzare di livello. Con il tasto W potrete invece selezionare tutti i tipi di armi disponibili.

SUPER WONDER BOY (Per CBM64):
Prima di entrare in una casa della morte (o mostro), lanciate un TORNADO MAGIC che dovevate aver comprato nel 2° schermo, e come per magia il mostro verrà colpito in continuazione senza che voi muoviate un dito e senza che voi perdiate un sacco di tempo.
Questo trucco non funziona con il mostro finale perchè dovete colpirlo in fronte e il tornado lo colpirà fino a farlo diventare uno scheletro e lui (il mostro) fino il trucchetto resterà in aria e voi non potete colpirlo perchè anche saltando non ci arrivate.

TETRIS (Per Game Boy):
Mettete in pausa il gioco e premete SELECT due volte per rivelare il prossimo blocco in discesa!

NEMESIS (Per Game Boy):
Al secondo stage, verso la metà, sparate all'alieno quadrato, quindi sparate alla torre che cade. Posizionatevi proprio sotto la torre e spingetevi in sù verso di questa. Eccovi giunti in un livello bonus dove potrete guadagnare power-up e vite extra. Vi porterà anche alla fine del livello in corso: che volete di più?!

PP HAMMER (Per tutte le versioni):
Ecco i codici di tutti i livelli.
2 WUCREBWA
3 HTSJVAUW
4 WRIJWVIW
5 HJBIJUWV
6 WIWHSTSU
7 HGIHGRRU
8 WFFGIJFT
9 HEVECITS
10 WCSEEGHS
11 HBEFVFGR
12 WABFAEBR
13 IVRCSCIJ
14 AUHDUBDI
15 ITADHACI
16 ASUAIWUH
17 IJGCCUEG
18 AIDCETWG
19 IHTUWSUF
20 AFFUBJEF
21 IECTSIWE
22 ADSWUHVD
23 IBIWHFJD
24 AABVJEAC
25 FWVJIDSB
26 BUHICBRB
27 UTEJEAFA
28 BSUJUWTA
29 FJRRWUGW
30 BIDSJTFV
31 UHASTSAV
32 BFREGJIV
33 FEHFIIDT
34 BDACCHCT
35 UCUBEGUS
36 BAGBVEES
37 GWDABDWR
38 CVTHSCVJ
39 VTJHUAJJ
40 CSCGGWAI
41 IGRWFVSH
42 CIIECTRH
43 VHFFFSFG
44 CGVFWRTG
45 GEHRBIRF
46 CDESSHFE
47 VCUSUGTE
48 CARIHEHD
49 DWDJGDGC
50 SVAJICBC
51 STJUCAIB
52 DSGUDWDB
53 DRWTUVCA
54 SJTWWUTW
55 SHFWRSDW
56 DGCVTRVV
57 DFTBGJVJ
58 SDJBIHJU
59 SCCBCGAT
60 DBWBEFST
61 EWICWDRS
62 TVFDBCFR
63 TUVDSBTR

DAYS OF THUNDER (Per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate COMEFLYWITHME per poter... volare sulla pista!

LINE OF FIRE (Per Amiga):
Sulla schermata delle opzioni digitate OPERATION FERRET per ottenere l'invulnerabilità e passare di livello utilizzando i tasti da 0 a 9.

SUPERCARS 2 (Per Amiga):
Inserite il nome del primo giocatore come WONDERLAND ed il nome del secondo come THE SEER per potervi qualificare sempre, indipendentemente dalla vostra posizione di arrivo. Otterrete anche tre livelli di armatura, tre arieti, tre motori e 99 colpi per ogni tipo di arma.

LOGICAL (Per Amiga):
Per attivare lo schermo editor digitate THE FINAL CUT al posto della password.

PREDATOR 2 (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con "P" e digitate YOU'RE ONE UGLY MUTHA (spaziature comprese - al posto di MUTHA potreste scrivere MOTHER). Ora possiederete munizioni infinite e con i tasti F6 ed F8 potrete scegliere qualsiasi arma o livello di gioco.

TOKI (Per Atari ST):
Durante la sequenza di introduzione premete il tasto "ESC", digitate POORTOKI e premete da F1 a F6 per iniziare il livello desiderato.

SUPREMACY (Per tutte le versioni):
Distruggete un solar satellite su un pianeta privo di riserve petrolifere, per ottenerne ben 30.000 tonnellate.

SHADOW DANCER (Per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate GIVE ME INFINITES per ottenere crediti e magie infinite. Con il tasto X potrete anche passare di livello.

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):
Inserite il vostro nome nella classifica degli high score con HINANP. Durante il gioco utilizzate il tasto START di un secondo Joypad collegato alla console per passare di livello.

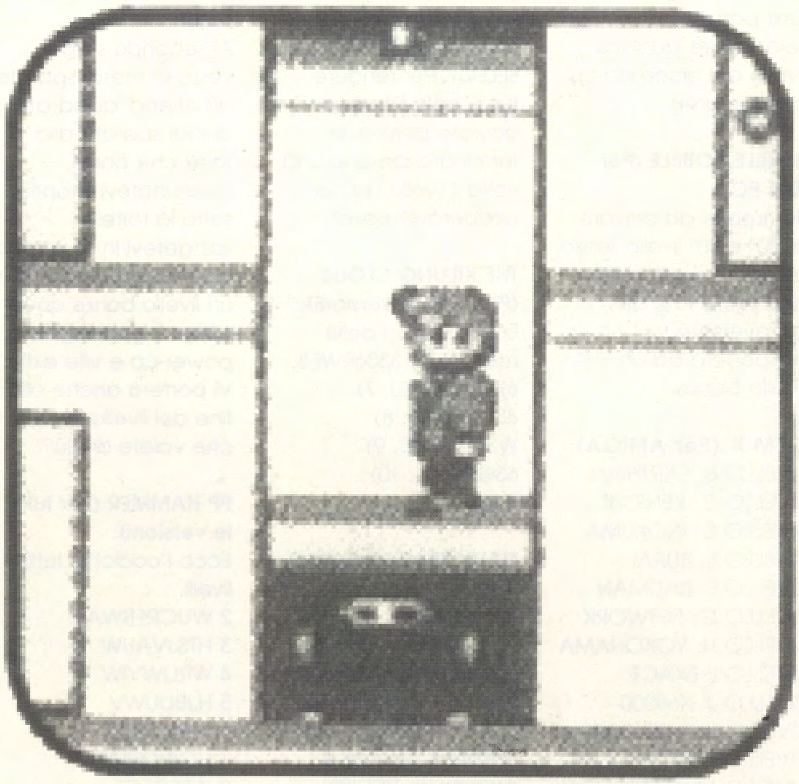
SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):
Una volta ucciso il Dottor Eggman, quando Sonic starà correndo per la Green Hill Zone, tenete premuti i tasti A, B e C insieme per tutta la fine del gioco. Ecco un finale che non avete mai visto!!!! Per vederne un'altra collezionate tutte i sei Chaos Jewels.

CHOPLIFTER II (Per Game Boy):
Ecco i codici per tutti i settori di gioco.
1-3) LKYBYSS, 2-1) CHPLFTR, 2-3) RGHTHND, 3-1) GDGMPLY, 3-2) TRYHRDR, 3-3) SPRYSKS, 4-1) CMPTRWZ, 4-2) CHPYBYS, 4-3) VRYHPPY, 5-1) GMBTQZD, 5-2) LVLYTYZ, 5-3) GDDYGMZ.

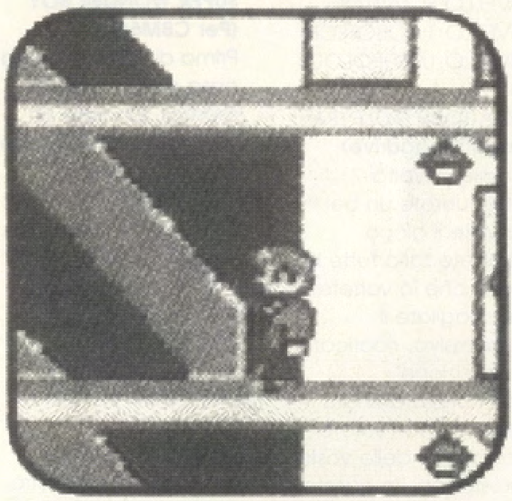
ELEVATOR ACTION
TAITO

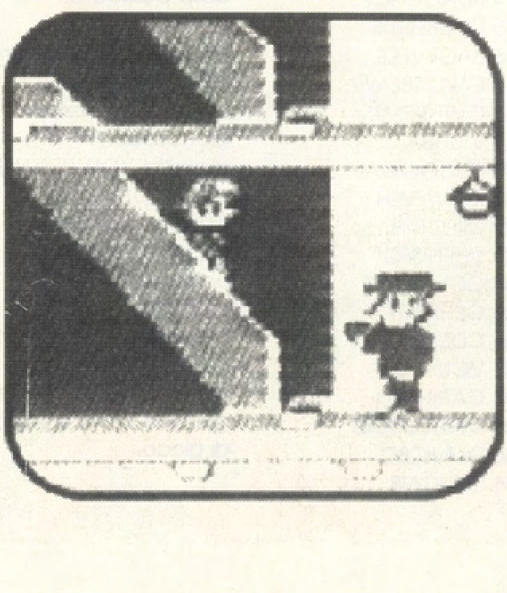
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
9
SONORO:
8
GIOCABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
8,66

Elevator Action è un gran giocone, ricco di divertimento, esplorazione, livelli pressochè infiniti e tante simpaticissime animazioni. Una conversione riuscita in pieno, tratta da un vecchio e glorioso coin-op che, chissà perchè, io non riuscivo mai a giocare (era sempre affollatissimo!!!!). Compratelo al volo, è troppo divertente!



Elevator Action è l'esatta conversione del celeberrimo arcade che apparve nelle sale giochi di tutto il mondo parecchi anni fa (ai tempi di Astron Belt e di Tron). Il gioco ci propone una complicata missione nei panni di un agente segreto, incaricato di esplorare un altissimo grattacielo per recuperare dossier e documenti importantissimi. L'intero palazzo, che poi viene via, via riproposto in versioni sempre più grandi e complesse (col passare dei livelli), è costantemente pattugliato dalle spie nemiche, pronte a fulminare qualsiasi intruso con un sol colpo d'arma da fuoco. Il gioco si sviluppa allora attraverso una discesa a scrolling ominidrezionale fino alle fondamenta del palazzo, frammezzata all'esplorazione di tutte le stanze che si trovano su ciascun piano. Per entrare in ognuna di queste basta posizionasi davanti alla porta corrispondente e premere in su il joypad; il nostro agente rimarrà nella stanza per qualche secondo e ricomparirà nel corridoio automaticamente. Ciò comporta una letale casualità della "ricomparsa" del nostro eroe che, in questo modo, potrà trovarsi faccia a faccia con il nemico. Entreranno dunque in gioco i nostri riflessi per sparare per primi o rannicchiarsi al fine di evitare i colpi esplosi dai nemici. Per scendere verso il basso ci si serve di alcuni ascensori automatici (utilissimi anche per schiacciare, casualmente, i nemici) e di moltissime scale mobili, disseminate in quasi tutte le aree di gioco. Le vite a disposizione sono sempre, purtroppo 3 e vengono regolate da un indicatore di resistenza, relativo ai proiettili "incassati". A complicare il tutto, la sorveglianza nemica si avvale di cani da difesa e androidi "segnala-presenza", particolarmente difficili da eliminare. Per fortuna il nostro James Bond potrà recuperare, in alcune stanze degli edifici, armi e munizioni supplementari in grado di conferirgli un maggior grado di potenza di fuoco ed una migliore protezione. Graficamente parlando Elevator Action si rivela particolarmente curato e ricco di dettagli, proprio come accadeva nell'originaria versione da bar, semplice, immediata e godibilissima. Simpatici gli effetti sonori che non "rovinano" troppo il game, lasciandoci libera la mente per pensare ed organizzare i nostri riflessi.





NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!



GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

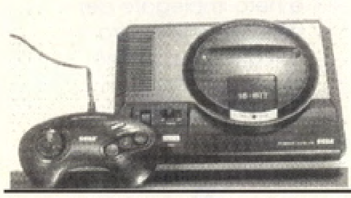
VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000



SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE A PREZZI FANTASTICI COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!



MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

GIOCHI DA L.39.000 "ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000



PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 648.000

ULTIME NOVITA'



NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA

ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE

TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI

RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

NEMESIS II

KONAMI

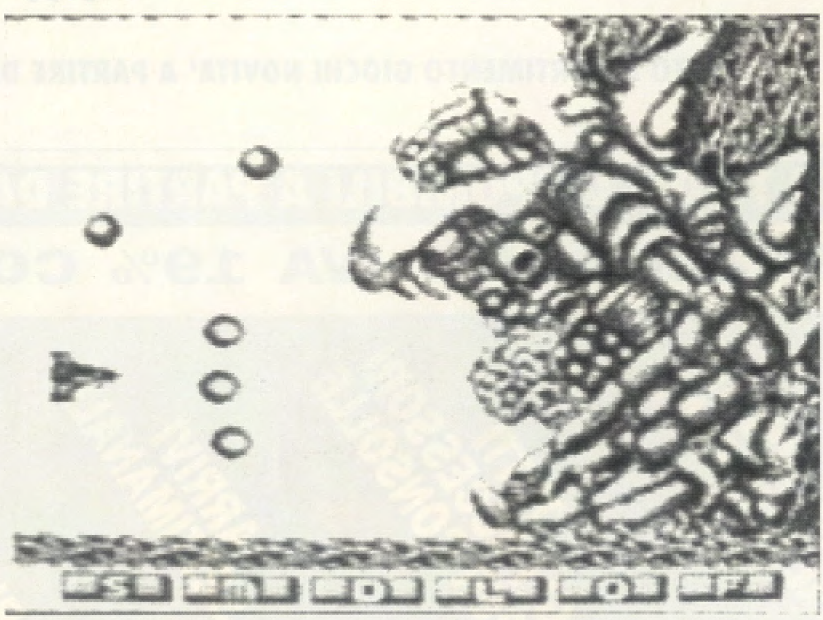
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:
8,7
SONORO:
8,8
GIOCABILITA':
8,4
VAL. GLOBALE:
8,63

Nemesis II è un game per veri duri; l'estrema complessità di questo shoot'em up spaziale, miscelata ad alcune "cattiverie" grafiche, dà vita ad una miscela di gioco altamente esplosiva, in grado di stordire anche il più esperto smanettone. Uomo avvisato...

Nemesis II sul piccolo Game Boy si presenta come l'apoteosi dello shoot'em up per tutti gli amanti del genere. Fortuna vuole che al posto della classica leva del joystick, cui sarete forse abituati con i vostri home o personal computer, c'è il comodo e resistentissimo joypad, in grado di accompagnarvi fedelmente anche in questa lunghissima missione di blastamento a go-go. Per chi non lo sapesse Nemesis è sinonimo di shoot'em up spaziale a scorrimento orizzontale, ricco di nemici, ostacoli, armi da recuperare ed impiegare, e di tantissimo sano divertimento arcade. La realizzazione di Nemesis II su Game Boy propone allora tutta la magia del coin-op da bar Konami, sul piccolo schermo LCD che si anima improvvisamente con mille animazioni ed effetti speciali. All'inizio del gioco potremo selezionare il tipo di cannoniera da installare a bordo della navetta da combattimento (ce ne sono di tre tipi - esemplificati graficamente), nonchè impostare uno dei tre livelli di difficoltà e attivare il fuoco rapido, selezionando la relativa combinazione e funzione dei tasti A e B. Infine Nemesis II ci permetterà di "suonare" alcune differenti colonne sonore che ci accompagneranno per tutto il game. Vista la notevolissima difficoltà di gioco, viene prevista una fase di allenamento che risulta altamente proficua ed indispensabile anche per chi mangia pane e shoot'em up tutti i giorni. Una volta iniziata la battaglia vera e propria dovrete poter contare sui vostri riflessi al 100%, senza concedervi la minima svista o distrazione. Avrete quindi capito che Nemesis II è uno di quei giochini alquanto cattivelli in grado sì di divertire i più puri smanettoni, ma anche di frustrare terribilmente chi si accosta per la prima volta al genere "sparatutto". Graficamente parlando non si può certo gridare al miracolo anche se la Konami ha curato sufficientemente le animazioni e gli scrolling video che interessano ogni singola porzione di game. Una pecca particolare risulta evidentissima a livello delle tonalità di grigio e nero impiegate per descrivere la nostra navetta che, ahimè, appare quasi trasparente sullo schermo,





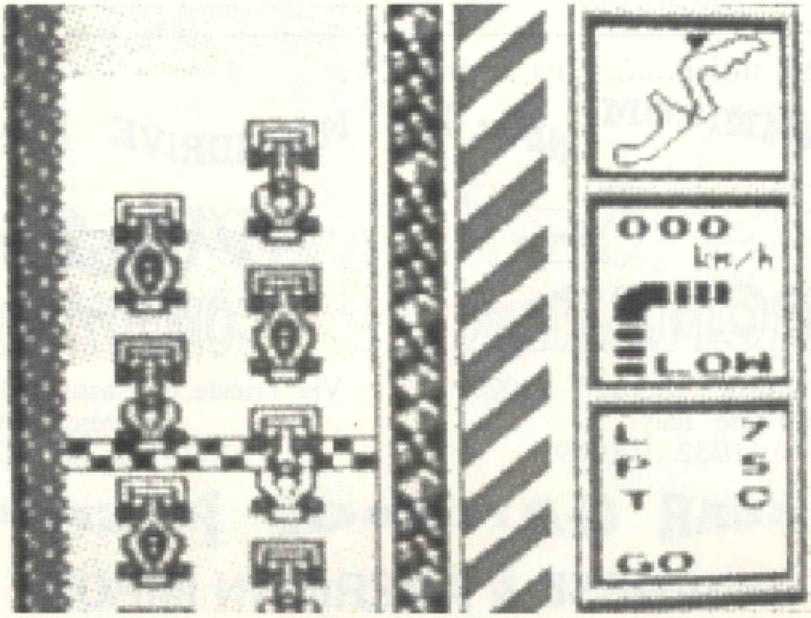


costringendoci a smanettare senza speranza con il regolatore di contrasto. Risulta perciò ancor più difficile evitare ostacoli e colpi esplosi dai nemici, in una vera e propria celebrazione dello "spaccajoystick" più puro. Simpatico il commento sonoro e gli effetti speciali, tipici di un gioco di questo genere. Un prodotto quindi da consigliare esclusivamente a chi se ne intende davvero e pretende il massimo dal proprio Game Boy.

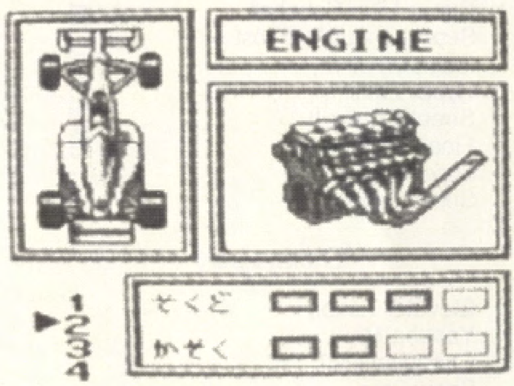
F-1 SPIRIT
KONAMI

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA e COMPUTER LAND
GRAFICA:
8,2
SONORO:
7,9
GIOCABILITA':
7,6
VAL. GLOBALE:
7,9

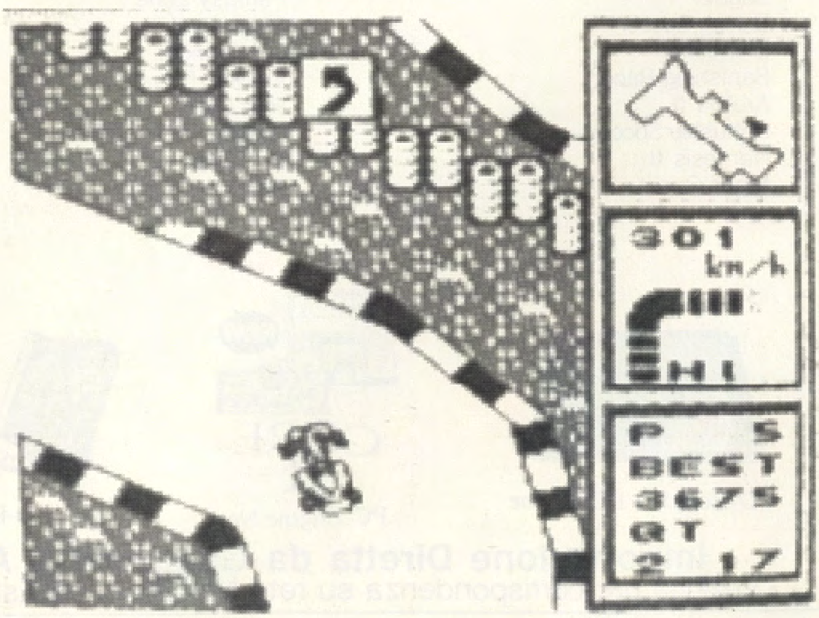
F1 Spirit si può amare o odiare: non esistono assolutamente i mezzi termini. Un gioco di guida visto dall'alto, dotato di una ripetitiva giocabilità e di qualche, clamorosa lacuna di programmazione, non fa certo storia dopo alcuni prodotti analoghi già disponibili su Game Boy. Se tuttavia appartenete alla categoria di aficionados delle due dimensioni a scrolling verticale, ecco un simpatico acquisto con cui passare qualche frenetica mezz'oretta di gioco.



Proprio in questo numero appare la recensione dell'F-1 Circus '91 che si "gemella" alla perfezione con questo nuovo gioco di guida appena sfornato dalla Konami per il Game Boy. Si tratta infatti di un classico arcade visto dall'alto, che farà piacere a moltissimi nostalgici dei coin-op di guida di qualche anno fa, dove tutto scorreva via veloce a due dimensioni, senza gli "impicci" di quella inutile grafica a poligoni tridimensionali (roba d spararvi addosso!!!!). F1-Spirit ci presenta allora la possibilità di partecipare ad un campionato mondiale di Formula 3, Formula 3000 e Formula 1, organizzati secondo questa gerarchia in difficoltà crescente. Quest'ultima caratteristica del gioco si esplica attraverso la velocità delle animazioni, facendovi schizzar via la pista sotto gli occhi a velocità vertiginose e costringendovi a martoriare il joypad nel tentativo di rimanere in pista. C'è allora il giro di prova, a tempo (proprio come accade nella Formula 1 per Pc Engine) prefissato, entro il quale potremo compiere un certo numero di giri e sfruttare il cronometraggio migliore, quindi l'opzione di allenamento e quindi la gara vera e propria. La nostra vettura può essere modificata in base al tipo di gomme e di alettoni montati, nonchè relativamente alla potenza del motore e al modello di trasmissione, posteriore od anteriore. Ci vengono infatti forniti alcuni "punti budget" da assegnare a queste differenti caratteristiche tecniche, e spetterà quindi a noi amministrarli al meglio per miscelare potenza meccanica e strategia una volta in gara. E qui casca un po' il proverbiale asino; eh sì, perchè per superare le auto avversarie basta letteralmente passarci su (come se fossero trasparenti) senza paura di rovinare il nostro bolide o causare spettacolari incidenti. Inoltre, per poter effettuare i migliori sorpassi basta posizionarsi in coda agli avversari e spingere a fondo



l'acceleratore, senza perciò compiere particolari manovre.



Ogni circuito viene disputato su tre giri completi, al termine dei quali ci verrà assegnato un determinato punteggio relativo alla qualificazione. I circuiti variano, le difficoltà aumentano, ma la giocabilità rimane sempre quella: del tipo o la ami o la odii!!!! Simpatica comunque la confezione grafica del gioco che si avvale di una certa ricchezza di particolari e di frenetiche ed omogenee animazioni, decisamente fluide e prive di "scatti". Il commento sonoro è la classica, arcinota pernacchietta che, sposata ad una musichetta alquanto ripetitiva, vi costringerà ben presto a diminuire il volume dell'audio.

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

****

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	70000	70000	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliots Nascar		70000	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	50000		
Chips Challenge	30000	30000	
Dark Man	30000		
Dragon Fighter	50000		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		90000	
Final Fight	30000		
Gateway Savage... S.S.I.		70000	
Gunship 2000		90000	
Hunter	50000	Soon	
Inter. Champion. Athleti	40000		50000
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	49000	49000	49000
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		50000	
Megafortress		60000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	30000	30000	
Outrun Europe	Soon	Soon	
R-Type II	60000		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	30000		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	50000	50000	
Rod Land	50000		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	80000	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		50000	
Thunder Hawk	59000	69000	59000
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		80000	
Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	70000	70000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	100000	100000	
Battle Chess II	60000	70000	
Bill & Ted	70000	72000	
California Games II		70000	
Castles	Soon	60000	
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	70000	
Command HQ		80000	
Corporation	40000	50000	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Deuteros Millenium 2.2	60000		60000
Elf	30000		
Escape From Colditz	50000		50000
Eye Of The Beholder	70000	70000	
F-14 Tomcat		60000	
F-15 II Scenary Disk		50000	
F1 G.P. Circuits	30000		Soon
F-15 Strike Eagle II	60000	60000	60000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Halls Of Montezuma	70000		
Heart Of China		90000	
Hero Quest	50000		
Thunderjaws	30000	Soon	
Jahangir Khan Squash	40000		
King Quest V Sierra		100000	
Super Sim Pack	60000		
Life & Death	50000		
Links Pinehurst Add. Course		70000	
Lords Of Doom	40000	50000	
Manchester United Europe	50000	50000	50000
Mario Andretti's	Soon	60000	
Martian Dreams "Ultima"		70000	
Megafortress	70000	80000	
Megaphoenix	30000	30000	
Metal Mutant	40000	50000	
Midwinter II	70000	80000	70000
Monkey Island 256 colori	70000	90000	
Ninja Rabbit	20000	30000	
P.P. Hammer	50000		
Prehistorik	30000	30000	
Rise Of The Dragon	90000	90000	
Sand Of Fire		70000	
Secret Of Silver Blade	70000		
Sim Hearth	Soon	90000	Soon
Switchblade II	50000		
Virtual Worlds Compilation	50000	50000	
Viz	30000		30000
Wings Commander		60000	
Worlds At War	50000	60000	

MEGADRIVE

Alien Storm	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex K.idd M.W.	Phelios
Alterated Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Battle Squadron	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	**Stormlord**
Rainbow Islands	Whip Rush
Onslaught	World Soccer
Ghostbusters	**Twin Hawk**
Great Hurricane	**Street Smart**
Insector X	**Spiderman**
Moonwalker	**Super League Baseball**
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Mickey Mouse	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	**Warrior Of Rome**
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK **GENESIS TAC 50 L.49000**

Amiga 500
Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5
L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter
Trasforma ogni dischetto da 3.5" portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore **11.00** alle ore **16.00** al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91
- GODS N. 20 OTT.91

FOOTBALL CHAMP
SIMULMONDO

USCITA: ADESSO
GRAFICA:
9
SONORO:
8,7
GIOCABILITA':
8,7
VAL. GLOBALE:
8,8

La Simulmondo ha fatto un altro passo in avanti con questo Football Champ; oltre alla superba grafica già vista in I Play 3D Soccer esistono nuovi aspetti che rendono ancor più giocabile il game. Per quanto concerne le opzioni di gioco tattico-arcade, la Simulmondo ha centrato in pieno l'obiettivo. Unico neo é la mancanza di gestione manageriale dei giocatori che poteva rendeva ancor più affascinante questo Football Champ.

La Simulmondo torna alla carica con un nuovo videogioco, che però ricalca la saga dei soccer computerizzati. Dopo I Play 3D Soccer é la volta di questo Football Champ che indubbiamente si presenta particolarmente goloso, anche dopo decine e decine di analoghe produzioni



La base di programmazione del gioco é molto semplice: non vi sono le 2000 frames di I Play 3D, ma in compenso esistono più capacità tattiche e più variabili per ogni singolo giocatore. "E' infatti impensabile (tratto dal manuale del videogame e firmato G. Dalboni) che il n°10 dell'Inter si comporti esattamente come qualunque altro giocatore (deve essere tifoso del team di Orrico!!!) con il suo stesso numero di maglia...". In poche parole, molto eloquenti, il designer senior della Simulmondo evidenzia la pecca principale di I Play 3D, qui appositamente riveduta e corretta: la grafica e l'animazione erano infatti più che curate, ma non lasciavano molto spazio all'aspetto tattico-strategico del game. In Football Champ esistono "2.500 righe di assembler riguardanti il tiro, il contrasto, e il passaggio, ecc..", decisamente non poche per un arcade strategico molto particolare. La gestione del game é molto più facile rispetto al precedente gioco di calcio firmato Simulmondo, infatti non c'è più un unico menu per i settaggi, ma bensì più schermate relative alle varie opzioni previste (in I play 3D c'era la schermata di controllo e scelta che era veramente ingarbugliata e difficile da gestire). Quattro sono le lingue previste: italiano, inglese, tedesco e francese. Come in ogni game che si rispetti esiste anche l'opzione di caricamento di un campionato già in corso. Si possono disputare diversi tornei che rispondono a quello italiano, alla Big League inglese, alla Bundesliga tedesca e alla division 1 francese (indipendentemente dalla lingua scelta), tutti riferiti alla passata stagione calcistica (1990-91'). Dopo la presentazione delle partite che verranno disputate, viene proposta la schermata con i possibili schemi tattici da adottare. Ecco allora un'opzione particolare che differisce molto da altri programmi analoghi: non più schemi fissi tipo 4-4-2 o 5-3-3, ecc. ma possibilità di attuare disposizioni non definite e adattarle all'incontro che si dovrà disputare. Non vengono evidenziati i valori singoli dei giocatori, ma si dovranno intuire durante l'esecuzione del gioco (ad esempio le capacità di un terzino di essere "fluidificante" o marcatore puro). Da qui in poi tutto si basa sulla vostra destrezza e abilità: potrete scegliere s e giocare o allenare, se inserire una riserva o rivedere la formazione, ecc. Insomma una vera e propria gestione tecnica della vostra squadra prescelta, con mille variabili ed opzioni tratte direttamente dalla realtà. Graficamente Football Champ é quasi identico all'I Play 3D Soccer: la visione del gioco a tre dimensioni si sviluppa direttamente dal campo, con opzioni di zoom molto particolari che vengono più o meno evidenziate a seconda se disputerete la gara da giocatore o da giocatore-allenatore. La fluidità nelle animazioni é uno degli aspetti più positivi di Football Champ, che gli conferisce perciò un'elevata giocabilità. Il sonoro é curato anche se per giocare un partita di calcio non occorrono certo scialbe musichette di contorno (Brava Simulmondo che l'ha capito!). La giocabilità é elevata anche se un tantinello limitata rispetto a produzioni analoghe dove, oltre alla sezione tattica veniva inserita anche quella manageriale (aspetto fondamentale se si decide di utilizzare F.C. come simulatore!). Inoltre la scelta di effettuare la fase arcade non si rivela troppo felice, perché inizialmente ci si trova un po' spaesati in mezzo al campo senza sapere come muoversi. Del resto la nuova visione prospettica dal campo é molto innovativa, ma richiede qualche seduta di "allenamento" rispetto alle produzioni anglosassoni che ormai ci hanno abituati a visioni di gioco "aeree" o laterali che risultano forse più consone ad un arcade di calcio. In aggiunta a ciò bisogna anche dire che la scelta di gestione joystick é riferita solo ad un unico giocatore mentre gli altri sono gestiti dal computer (come avviene anche in Player Manager della Anco). Neo che privilegia l'aspetto tattico, ma non quello arcade.



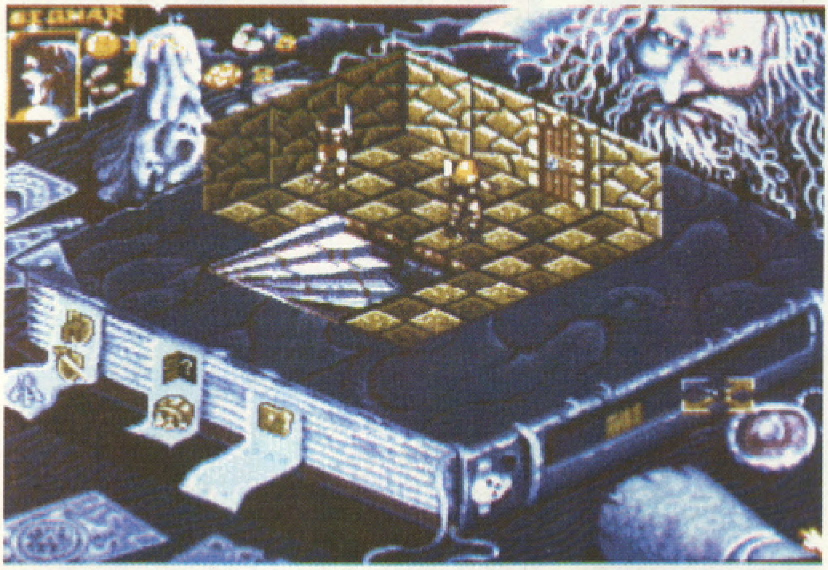
RETURN OF THE WITCH LORD

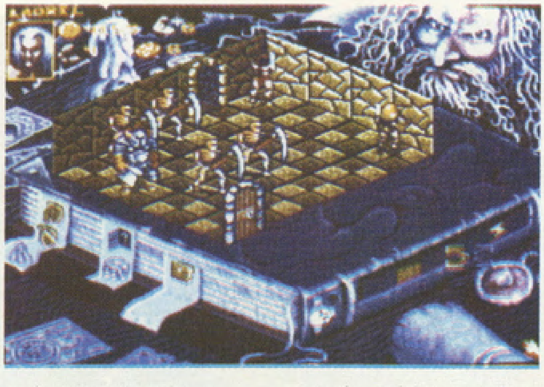
GREMLIN

PREZZO: LIT. 29.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8,2
SONORO:
7
GIOCABILITA':
7,5
VAL. GLOBALE:
7,57

R.O.T.W.L. mi ha divertito sebbene non mi abbia decisamente impegnato, anzi posso dire che é un game rilassante, quindi se diventate verdi di rabbia perché gli RPG non riuscite a risolverli, provate questo insolito e stimolante surrogato che sicuramente vi piacerà.

Come promesso dalla Gremlin, ecco giungere sui nostri monitor il primo data disk per Hero quest, trasposizione su computer del famoso gioco da tavolo.
La storia, come si può intuire dal titolo, é imperniata sulle malefiche gesta del Witch Lord, già protagonista della prima serie di avventure. In questa seconda serie veniamo a sapere che in realtà il succitato stregone non é morto, ma stà lentamente recuperando le forze, con l'intento di tornare all'attacco...e regalarci ancora tanto divertimento con uno dei più riusciti RPG per computer. Infatti é sua intenzione invocare l'aiuto delle temibili legioni della morte, da scagliarci contro, ma per far ciò necessita di un certo periodo tempo, durante il quale avremo la possibilità di agire. Il nostro scopo diventa quindi fermarlo prima che il suo progetto diventi realtà e, come nel primo game della serie, dovremo affrontare una serie di missioni (questa volta 10) che una volta completate ci daranno la vittoria definitiva (Gremlin-Games Workshop permettendo!) sull'odiata creatura.
Il game ha inizio dalla schermata principale di Hero quest, dove, per mezzo della classica opzione, potremo caricare il data disk.
L'impostazione risulta perfettamente identica a quella del programma base (senza il quale non si può chiaramente giocare quest'espansione), come d'altronde c'era da aspettarsi.
Dopo un breve caricamento, ci troveremo davanti al menù principale. Da questo potremo scegliere quali e quanti personaggi far partecipare (fino a 4), caricarne/salvarne alcuni già esistenti, fare una visita dall'armaiolo di fiducia (ma é mai possibile che ci siano solo una decina di oggetti? Una volta comprati tutti, e non ci metterete più di 3-4 missioni, i soldi diventano inutili. Pazzesco !), oppure iniziare una della missioni. Una volta scelta la missione, ci ritroveremo nel gioco vero e proprio, che si sviluppa "isometricamente", lungo passaggi, tunnel e stanze varie piene di mostri. Una manciata di icone ci permette poi di muoverci, combattere, aprire porte, esaminare le locazioni, consultare inventario e mappa, e lanciare incantesimi.
Lo svolgersi delle missioni é lineare, ma non per questo risulta monotono, anzi, si possono ritenere sicuramente ben fatte e varie, sebbene solo marginalmente.
La grafica é strettamente funzionale, ma risulta piacevole da vedersi, con sprites che si muovono agilmente tra le colorate locazioni del gioco.
E' da notare sia l'utilizzo delle schermate a "scomparsa" (ossia totale assenza di scrolling), sia la ripetitività della grafica (specialmente nei nemici).
Comunque risulta complessivamente ben fatta e consona al tipo di gioco, anche se una veduta "2D" in alcuni casi sarebbe stata preferibile.
Il sonoro consiste di una litania abbastanza monotona che ben presto toglierete, a favore degli scarni effetti speciali, quindi in questo campo il game risulta abbastanza limitato.
Rispetto a Hero quest, R.O.T.W.L. (che sigla orrenda !) non presenta assolutamente nulla di nuovo, se non una difficoltà maggiore. Ed é questo l'unico motivo per cui potrebbe piacervi, in quanto se l'originale era totalmente privo di sfida (le 14 missioni le ho finite personalmente in 2 giorni !!!), questo ne ha fin troppa. Quindi, fate un pò voi e magari provatelo prima dell'acquisto (cosa un pò duretta ai giorni nostri), ma considerate che come spessore di gioco non é validissimo, in quanto é troppo piatto per essere un RPG/adventure, ed é troppo semplice per essere un war/strategic game (é tuttavia vero che il board game era molto simile, quindi non ci si poteva aspettare qualcosa di totalmente diverso, anche se io non mi sarei lamentato se avessero introdotto qualcosa che potesse avvicinarlo di più al mondo degli RPG).
Infine, tenete presente che é scomodissimo da giocare in compagnia, quindi se questo é il vostro intento, comprate il board game originale, e divertitevi con i vostri amici.Detto questo, vi informo che il gioco gira su un normale Amiga 512k, e su un disco (che necessita l'originale), e il prezzo é giusto (niente battute !): 29000 lire in cambio di un grado di sfida abbastanza elevato e duraturo (contando che per una missione ci vuole un'oretta abbondante, e che sono 10, e contando anche le missioni che vi andranno male, un 20-30 ore questo game vi durerà di sicuro. E' una longevità più che accettabile,visto anche il prezzo.)







JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

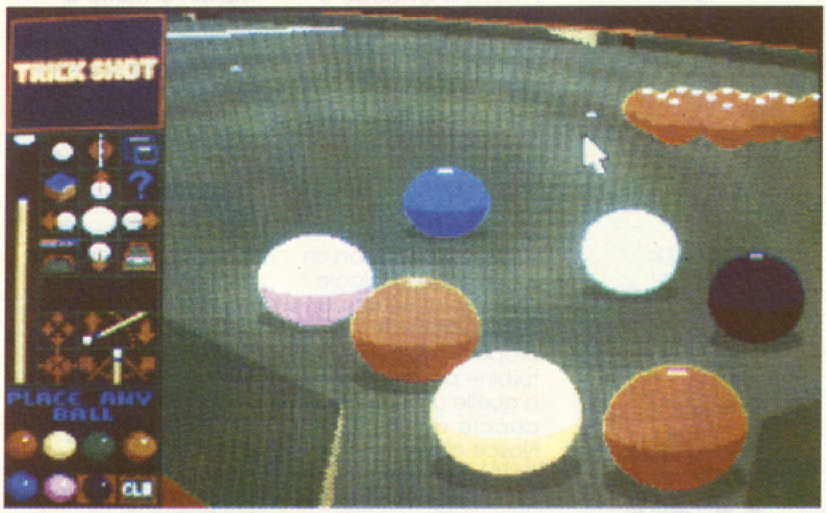
VIRGIN

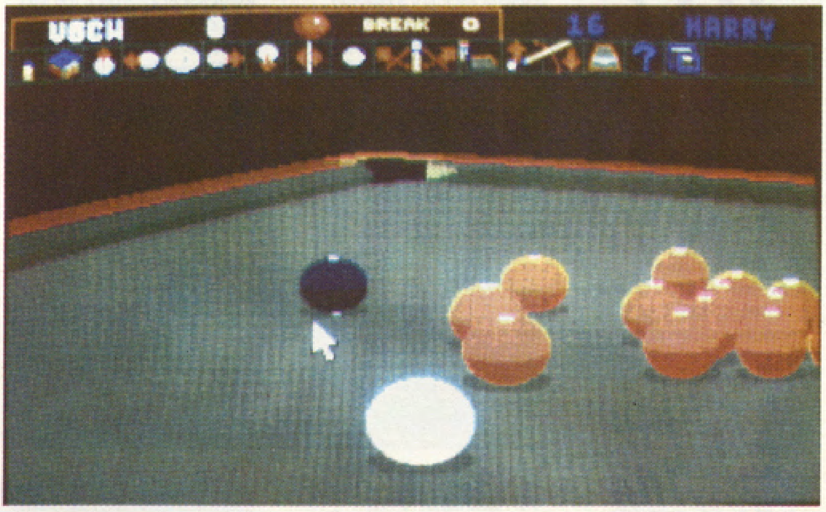
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

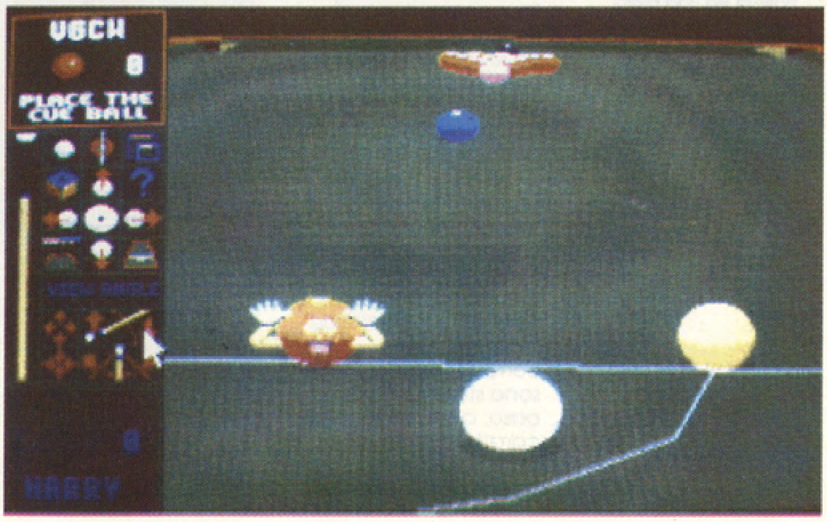
VG&CW YEP!

Il biliardo, in particolare il gioco dello Snooker, non è mai stato così reale, vissuto e realisticamente giocabile su un personal computer. Gridare al miracolo viene spontaneo dopo qualche partita perchè il livello di realismo e l'estrema versatilità di questo prodotto riescono a stupire anche il più smaliziato videogamer. Jimmy White's WHirlwind Snooker è un vero capolavoro di programmazione: anche se amate alla follia solo gli shoot'em up fateci comunque un bel pensierino!!!

L'ultima creazione di Archer Maclean, autore dei celeberrimi Dropzone (lo ricordate? Dovete essere abbastanza vecchi allora!) e International Karate Plus, nasce dal panno verde dei biliardi professionali, per stabilire un punto d'arrivo qualitativo e definitivamente realistico di questo tipo di simulazioni sportive. Lo Snooker che prende quindi il nome (e lo sponsor) di Jimmy White (celeberrimo asso della stecca d'oltremanica), si presenta come un vero e proprio capolavoro di grafica e giocabilità, sposate ad un livello di realismo decisamente mai visto in precendenza per questo genere di programmi. Il giocatore può ricreare ogni siingolo aspetto del vero snooker, impostando effetti e differenti spin alla palla, servendosi perfino del classico gessetto blu (quello che si mangiò Fantozzi!!!) per migliorare la precisione d'impatto della stecca. La rivoluzionaria tecnica di programmazione permette una fluidità ed una pressochè illimitata gamma di animazioni, notevolmente superiori persino a quelle dello Sharkey's 3D Pool targato Microprose o del 3D Snooker pubblicato dalla Firebird agli albori delle simulazioni di biliardo. Nella parte superiore dello schermo troviamo, come sempre, la serie di icone che ci permettono di impostare la forza del tiro, passare il gessetto sulla stecca, selezionare spin, effetti e punti di impatto, nonchè ruotare a completo piacere il tavolo verde, selezionare i fatidici Trick Shots, osservare la classifica ed i punteggi, nonchè salvare una partita in corso. Se fin qui non ci sembra nulla di nuovo, diamo allora un'occhiata alla stupenda realizzazione grafica che risulta ancor più bella e dinamica di quella di un vero biliardo. Le sfere d'avorio scorrorno via in maniera fluida ed omogenea, descrivendo qualsiasi possibile traiettoria, proprio come nella realtà. Controllando qualsiasi opzione o comando con il semplice mouse poi, rende ancor più coinvolgente e piacevole ogni partita. Ma non è finita qui perchè gli artisti grafici di Jimmy White's Whirlwind Snooker hanno dato il meglio di sè stessi, proponendo alcuni specialissimi effetti cartoon (come le "linguacce" in cui si esibiranno le palline, qualora si sbaglia clamorosamente un tiro!) e sposando il tutto ad una cornucopia di effetti sonori digitalizzati di incredibile atmosfera (urti, colpi, fruscii, applausi del pubblico, ecc). Possiamo sfidare un avversario umano o competere, a vari livelli di difficoltà, contro una notevole quantità di giocatori computerizzati, tutti caratterizzati da differenti comportamenti ed abilità.







THUNDERHAWK AH-73M

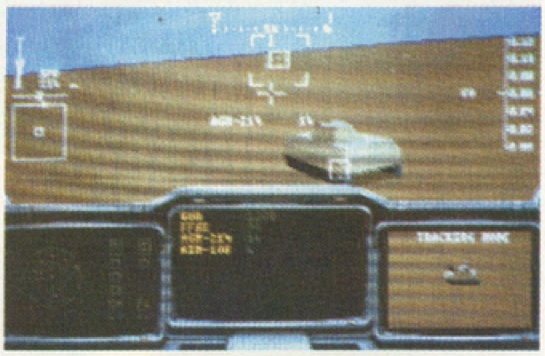
CORE DESIGN

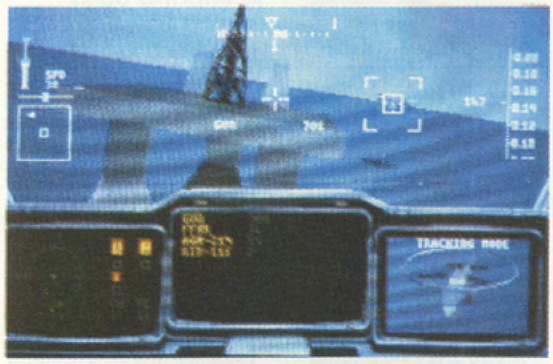
PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

Se cercate un simulatore di elicottero divertentissimo, ricco, gestibile e particolarmente longevo (per non parlare poi di grafica ed animazioni superlative) ora sapete cosa comprare. Il manuale di istruzioni è particolarmente chiaro, ma succinto, ci si tuffa a capofitto in sei complesse missioni di guerriglia (per mare, terra e aria), c'è persino il simulatore built-in ed una bella classifica dei migliori piloti. Thunderhawk è il capolavoro Core Design: non perdetevelo assolutamente!!!!

Per constratare l'avanzata del terrorismo su scala internazionale, il Drug Cartel dell'America del Sud, le mire dittatoriali dei vari generalissimi del Medio Oriente e, in generale, per risolvere qualsiasi crisi internazionale, laddove sia necessaria una dimostrazione di forza, è stato creato lo speciale gruppo elitario d'assalto MERLIN, dotato della più sofisticata tecnologia bellica.
I mezzi d'attacco e difesa per eccellenza di cui il MERLIN è stato dotato dalle Nazioni Unite, sono i rivoluzionari elicotteri Thunderhawk, sviluppati sulla tecnologia LIVE (Liquid Inertia Vibration Elimination), che li vede strutturati con un solo rotore principale che convoglia la sua tremenda forza propulsiva a due turbine posteriori, simili a quelle di un normale caccia d'assalto.
Nasce allora un gruppo di piloti espertissimi, cui faremo parte dal momento dell'acquisto di questo programma, incaricati di chiedere alle differenti condizioni climatiche, il rendimento e le prestazioni del nostro elicottero verranno sensibilmente modificate, costringendoci ad imparare a conoscere i nuovi nemici, le zone di guerra e, chiaramente, i limiti del già potentissimo e versatile Thunderhawk.
Per allenarci a fondo, onde evitare di rovinare in un bel Game Over dopo solo pochi minuti di missione, il team MERLIN ci mette a disposizione un bel simulatore dove poter combattere qualsiasi tipo di scenario, con numero illimitato di munizioni, razzi e bombe, e senza venir mai colpiti.
Contrariamente a quanto accadeva in Gunship, fino ad oggi miglio simulatore di elicottero pubblicato per Amiga, con Thunderhawk non ci sarà da impazzire con molteplici input da tastiera e nemmeno con la fatidica mascherina riassuntiva da sovrapporre alla keyboard. Guidare un elicottero così sofisticato non è mai stato così semplice: tutto viene infatti gestito via mouse, con il semplice ausilio di una manciata di tasti funzione che sono più che altro relativi ai tipi di osservazione del terreno di gioco e della mappa topografica relativa.
La scelta delle ben 14 armi a disposizione (cannoniere, missili di varia potenza e gittata, bombe, ordigni incendiari, esplosivi distruggi-pista, dispositivi di guerra elettronica, lanciarazzi, siluri di profondità, ecc.) viene esclusivamente effettuata sempre tramite il fido "topolino", senza mai staccare gli occhi dal cruscotto per un istante. Grazie alla tecnologia HUD pixellata, potremo infatti tenere sott'occhio la situazione in ogni secondo di gioco, proprio come accade sui migliori aeroplani da guerra che molte software house ci hanno ormai proposto in versione computerizzata.
Stupenda quindi la gestibilità di un mezzo così avanzato, che rende Thunderhawk un simulatore completo e giocabilissimo, paragonabile soprattutto al celeberrimo Fighter Bomber Activision.
L'aspetto grafico poi non è certo da meno, regalandoci una ricchezza di dettagli, animazioni, colori e, in generale, dinamicità e realismo che farebbero, anzi, fanno decisamente impallidire i "piloti" Microprose e Spectrum Holobyte. Stupenda poi la presentazione animata a la Psygnosys che ci introduce "cinematograficamente" al soggetto del gioco, aumentando il livello di interazione, ambientazione ed atmosfera, raramente presenta in altri simili produzioni. Facile dunque da gestire, complessissimo e difficilè da masterizzare, ottima grafica e spettacoloare sonoro: un simulatore così non lo si vedeva da moltissimo tempo.





l'impossibile ai Thunderhawk pur di riuscire in ciascuna delle sei complesse missioni di guerra proposte dal gioco. Sviluppate su un livello di difficoltà sempre crescente, vengono ambientate in europa, nelle Americhe Centrali e del Sud, in Medio Oriente , nel Sud Est Asiatico e in Alaska. Le pittoresche locazioni di combattimento non sono state scelte a caso; a seconda delle caratteristiche morfologiche e geografiche, nonchè



RODLAND

STORM - SALES CURVE

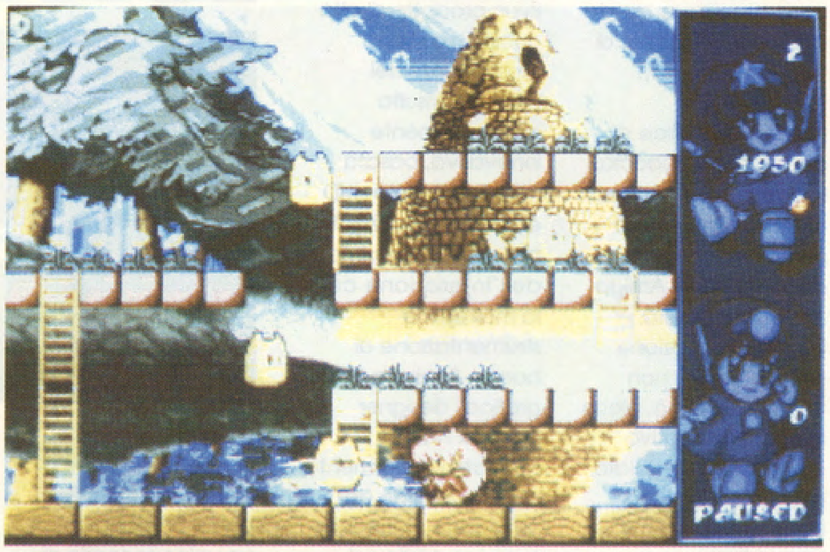
PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

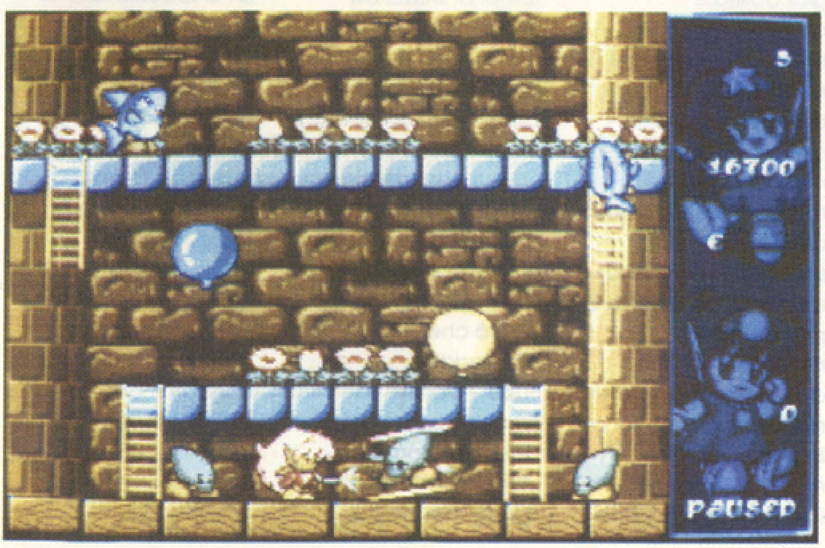
VG&CW YEP!

Rodland è un gioco destinato a far parlare molto di sè; una stupend realizzazione grafica tutta arcade sposa infatti una sapiente miscela di gioco che rasenta gli stessi limiti di un coin op da bar. Tantissimi livelli, scrolling omnidirezionale, colonna sonora tutta da gustare, tantissimo divertimento per randi e piccini. Da acquistare al volo!!!

Appena presentato all'E.C.E.S. di Londra (la "fiera di Londra" come l'ha chiamata qualche scemotto, manco si trattasse di uno dei tanti mercatini delle pulci a la Portobello - che ignoranza! Che ignoranza!!!), Rodland targato Sales Curve, e convertito dall'omonimo coin-op Jaleco, approda felicemente sugli schermi di tutti gli smanettoni più irriducibili, in particolare di tutti gli aficionados di Rainbow Islands, Wonder Boy e New Zealand Story. L'impostazione di gioco è infatti proprio quella di un classico Platform game a la Mario, prima maniera, caratterizzata come sempre da un'altissima giocabilità e, nel nostro caso, da una grafica fumettosa di raffinata e coloratissima fattura. Rodland ci mette dunque nei panni di una simpatica e guizzante bimbetta, impegnata a scalare un'altissima torre fatata, sulla cima dell quale è stata fatta prigioniera nientepopodimeno che mamma! La "riccioli d'oro" in questione è però una piccola fata (non per niente tutta la storia viene ambientata nel Fairy-Village più vicino a casa - suvvia, se guardate dal balcone lo potrete scorgere subito, basta che vi siate fatti un bel panino di LSD!) che, per affrontare e sgominare gli sgherri che presidiano la costruzione, potrà avvalersi di alcuni "raggi magici" da usare a guisa di lazo per catturare i nemici. Una volta "agganciati" questi ultimi andranno sbattuti ripetutamente a destra e a manca, manco fossero delle omelette, per ucciderli e trasformarli in altrettanti ordigni bellici, da far esplodere contro i cattivoni rimasti sullo schermo. La nostra eroina (me ce l'ha un nome? Sì, si chiama Tam e potrà anche farsi aiutare, nel gioco a due, dalla sorellina Rit!) è anche appassionata di botanica e, durante la scalata, potrà raccogliere quanti più fiorelloni colorati potrà, per aumentare il proprio high score ed il numero di vite messe a disposizione (un po' come accade per le monete di Super Mario's Land sui Nintendo). Gli elementi per un videogioco tutto da gustare con lunghissime partite all'ultim joystick ci sono tutti quindi e vengono sposati ad una marea di sprite avversari tanto buffi e colorati, quanto letali ed imprevedibili; un pescecane che si aggira per lo schermo versando lacrime, ad esempio, non cercherà conforto o affetto, bensì indirizzerà la propria insoddisfazione contro di noi, cercando di sbatterci fuori gioco. Fiammelle, nuvolette e mostriciattoli vari si alternano poi sullo schermo per garantirci inseguimenti e combattimenti a iosa, tutti da gustare in una favolosa impostazione grafica degna di un vero e proprio coin-op. Riuscire a parlare di Rodland in termini non entusiastici risulta particolarmente difficile anche a me, che di platform ne ho ormai visti e giocati una marea. Se poi mi aggiungete un commento sonoro sbarazzino ed intrigante, tutto da bar, voilà, il gioco è fatto: e che gran gioco!!!!!







MS-DOS

MIG-29 SUPERFULCRUM

DOMARK

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE CGA, EGA, VGA, TANDY
SCHEDE SONORE AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA MINIMO 640k

GRAFICA:
9

SONORO:
8,7

GIOCABILITA':
8,8

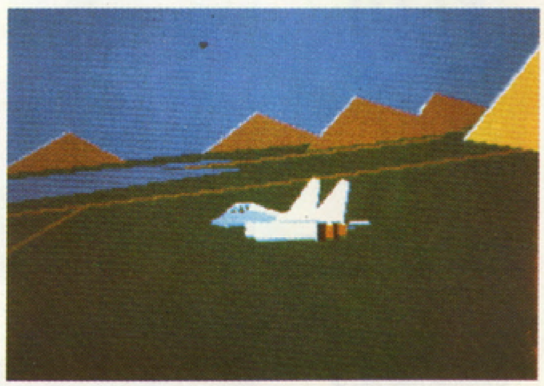
VAL. GLOBALE:
8,83

MiG-29 Super Fulcrum è veramente un simulatore completo, versatile e, sotto molti punti di vista, originale. Dimenticate le imperfezioni e le lacune del primo episodio targato Domark e correte ad acquistare questo nuovo caccia computerizzato, in grado di regalarvi ore ed ore di avvincente divertimento. Un fiore all'occhiello Domark che, con MiG-29 Super Fulcrum si guadagna egregiamente un posto d'onore anche tra le "simulation house".



Il perchè Domark ha deciso di continuare la mini-saga del suo stupendo flight simulator, imperniato sulle gesta del più sofisticato aviogetto russo, lo avete già scoperto nel nostro specialissimo scoop di qualche numero fa. E' giunta quindi l'ora di salire a bordo del Super Fulcrum e di "provare su strada" tutto il terribile potenziale bellico di questo nuovo caccia, riveduto, migliorato e corretto rispetto alla prima versione, già disponibile per Amiga. All'interno della lussuosa confezione del programm non troviamo, ahimè, alcun libercolo illustrativo come quello regalato nel primo gioco, ma bensì tantissima giocabilità e divertimento in più, sviluppati su ulteriore elasticità e complessità del caccia e delle nuove missioni di guerra (organizzate peraltro in un unico immenso scenario di battaglia). Le differenze rispetto al primo episodio risultano chiare fin dall'accensione dei motori; le turbine sono in grado di offrire maggior propulsione e l'aerodinamica che contraddistingue il nuovo caccia lo rende ancor più manovrabile, versatile e scattante. Tutti dettagli quindi particolarmente apprezzabili per chi di simulatori se ne intende e desidera il massimo livello di giocabilità e realismo in un prodotto di alta qualità. La stessa "costruzione" del cruscotto risulta particolarmente innovativa, basata sulla tecnologia HUD ed LCD più avanzata per offrire il massimo dell'interazione con la molteplice strumentazione di bordo. Anche a livello grafico i designer Domark hanno raffinato ulteriormente questo aspetto del simulatore, riducendo i tempi di studio ed "ambientazione" a bordo dell'abitacolo, con gadget, simboli e particolari facilmente memorizzabili. Una nuova gamma di strumenti di offesa da posizionare "in pancia" al MiG conclude la serie di modifiche e novità che contraddistinguono il Super Fulcrum. La rimanente attenzione dei programmatori viene quindi devoluta alla creazione degli scenari, incredibilmente dettagliati e realistici, che si propongono in un unico scenario di guerra globale, ambientato in un paese dell'America del Sud dove, un intero esercito nemico minaccia la pace mondiale. L'attenzione e l'impegno del giocatore vengono perciò sviluppate su decisioni, conbattimenti ed azioni strategiche su larga scala, piuttosto che esser limitate a singoli interventi separati. Non si tratta perciò di sparare a pochi bersagli e battere quindi in ritirata (come avveniva in molti altri simulatori del genere), bensì si dovrà amministrare attentamente la potenzialità del nostro caccia, l'eventuale apporto di basi di rifornimento ed approvigionamento, per organizzare costruttivamente il nostro intervento in guerra. Sommando tutte queste





caratteristiche, MiG-29 S.F. si presenta davvero come qualcosa di innovativo nel campo dei simulatori; dal vincente sodalizio tra strategia, complessità di gioco e ottima rappresentazione grafica, nasce un prodotto altamente soddisfacente e sicuramente degno di intrigare e divertire anche i più esperti "piloti informatici". Ottima la marea di effetti sonori che confezionano egregiamente una produzione di altissimo livello.

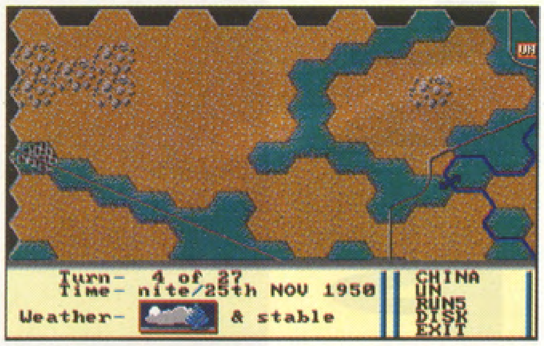
MS-DOS

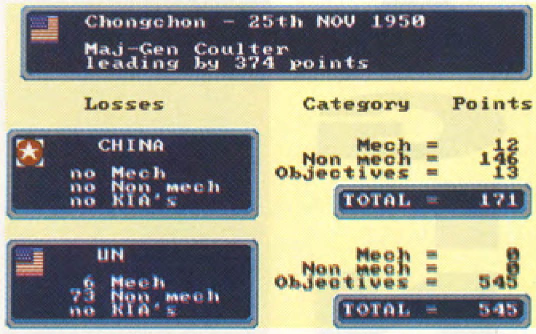
MAC ARTHUR'S WAR - BATTLES FOR KOREA
SSG

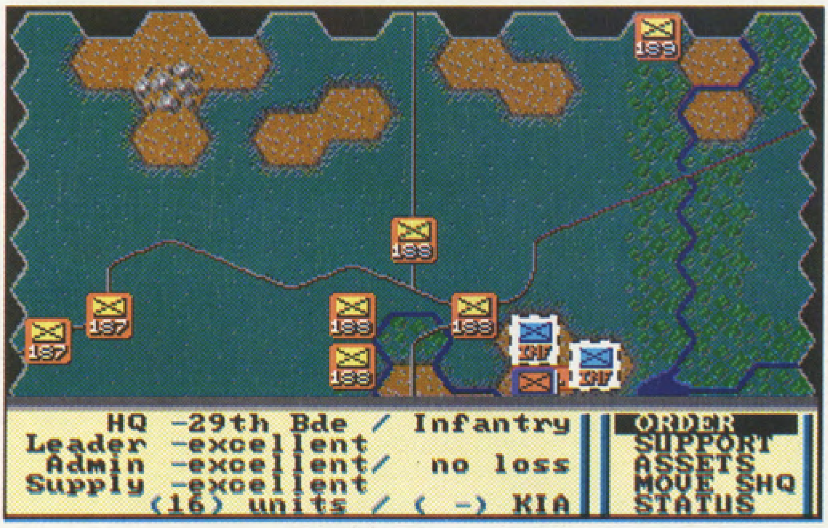
SCHEDE GRAFICHE: EGA/CGA/MCGA/VGA/HERCULES
HARD DISK: SI'
MEMORIA: 512K RAM
CONTROLLI: TASTIERA
PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8
SONORO:
S.V.
GIOCABILITA':
9
VAL GLOBALE:
8,5

Un wargames di buona fattura, simile sia per la grafica sia per la giocabilità agli altri prodotti di casa SSG. Se avete già giocato con un programma di questa casa ausrtaliana leggere il manuale vi risulterà inutile. Ottime e ben disegnate le mappe che vengono date con il manuale. MAC ARTHUR'WAR è un ottimo gioco di guerra, adatto anche a chi si avvicina per la prima volta a questo fantastico mondo. Giocabilità elevata e possibilità di modificare gli scenari già esistenti lo rendono assai interessante.

Vi siete mai ritrovati a ridosso del 38° parallelo??? Questo nuovo wargame della SSG vi permette di rivivere le gesta che hanno contribuito a costruire la leggenda del generale Mac Arthur. Siamo nel 1950, le truppe comuniste della Corea del Nord hanno invaso il sud del paese e dilagano nell'intera regione. Le forze delle Nazioni Unite, composte quasi interamente da militari americani, sbarcano a sud di Seul e tentano di riconquistare il paese. Sotto il comando del generale Mac Arthur le truppe americane vivranno una intensa stagione di guerra e di morti. Solo dopo combattimenti feroci e sanguinari i marines potranno riportare la pace in questa terra, destinata a rimanere divisa in due parti, uno stato del sud filo-occidentale e la zona del nord filo-comunista.
Stato di cose che esiste tuttora, anche se si stanno ponendo le condizioni per una riunione del paese su basi paritetiche per le due nazioni ora esistenti.
Il programma comprende tutte le battaglie più importanti avvenute nel periodo a cavallo fra il giugno 1950 e l'aprile 1951. Sicuramente nuovi scenari verranno studiati dagli esperti della casa australiana e proposti tramite la pubblicazione RUN 5.
Il game è composto da tre differenti programmi: il gioco vero e proprio, un editor che permette di creare nuovi game o di modificare quelli già esistenti ed un tool grafico chiamato WARPAINT che permette di ridisegnare l'intero background del game.
WARPLAN e WARPAINT sono due programmi che gli appassionati di giochi di guerra già conoscono, infatti sono presenti in tutti i lavori più recenti della SSG. Certamente le soluzioni offerte da queste due opzioni fanno di questo wargames un qualcosa di unico sul mercato. Infatti vi viene offerta la possibilità di creare nuove battaglie, sfruttando i dati inseriti dai programmatori della SSG nel programma. In pratica potrete creare nuovi scenari utilizzando i dati reali, storicamente corretti, forniti dagli specialisti della SSG. Le battaglie che andrete così a rivisitare potranno essere corrette e modificate secondo un vostro disegno personale. Per fare ciò vi occorrerà una sia pur limitata conoscenza del periodo bellico e della storia di quegli anni burrascosi.
Il game può essere facilmente copiato su hard disk con l'apposito file di installazione.
MAC ARTHUR'S WAR gira senza problemi su tutti i computer, dai più lenti 8086 a più veloci 80486.
Vengono "viste" tutte le schede grafiche in commercio dalle più vecchie CGA ed Hercules alle più recenti VGA. Non vengono invece prese in considerazione schede musicali di alcun tipo.









LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6:BANE OF THE COSMIC FORGE

By Cantisani Alessandro

1) Premessa: onde evitare il gusto della scoperta, questa non sarà una soluzione completa, o meglio, passo per passo, che io ritengo noiose, perché sviliscono il gusto dell'avventura; bensì una lunga lista di consigli, trucchi, e soluzioni dei punti piùdifficili. Ad esempio, che gusto ci sarebbe a dare la locazionedi che porta apre ogni chiave? A parte che molte sono intuitive,basta che controlliate quelle che vi mancano ... giusto ?Bene, a questo proposito vi consiglio di segnarvi le porte che aprite ed, eventualmente, ciò che fate.IMPORTANTISSIMO : cercate dappertutto, anche con lo spell DETECTSECRET, può darsi che abbia dimenticato qualcosa (opps!).

2) Personaggi: fate come volete, ma assicuratevi di poter lanciare tutti gli spells e di possedere le abilità scout e skullduggery di buon livello.

3) Cambio di classe: é molto utile, in quanto permette di averedei personaggi con caratteristiche poliedriche, ma attenzione, oltre ad assicurarvi di aver acquisito tutti i vantaggi della classe che abbandonate, tenete presente che in seguito a ogni lvl, si guadagnerà solo 1 hp e 1 sp.

4) Distribuzione skill points: Non aumentate manualmente nessunaabilità con le armi, e neanche: music, oratory, legerdemain,ninjutsu, artifacts, mytology e scribe, a meno che non abbiate nient'altro da aumentare.Aumentate quindi: scout, skull duggery, alchemy, theology, theosophy, thaumaturgy, kirijutsu.

5) Incantesimi: sono tutti validi, il più necessario é l'HEAL, poi fate voi.

6) Armi: all'inizio, usate pure gli scudi, ma tenete presente che più avanti, con gli attacchi multipli, sono meglio due armi, che uno scudo e un'arma.

7) Malattie: se venite avvelenati, restate paralizzati, o impazzite, avete due soluzioni, o vi curate, o ricaricate da una posizione salvata, mentre se un personaggio vi crepa o viene "STONato", ricaricate senza tentare di guarirlo. Le altre malattie si curano "RESTando" oppure con spells dibasso livello.

8) Siate sicuri di avere un personaggio con forza 17-18 all'inizio, altrimenti non aprirete una porta.

9) lvl 5: Per oltrepassare il pit con la corda del campanile, continuate a tentare l'una o l'altra opzione, magari con il DIRECTION spell attivo, prima o poi arriverete dall'altra parte. Per la porta, fate voi.

10) lvl 5: Giunti davanti alla porta delle spades, apritela (indovinate con che chiave) e sarete faccia a faccia con la bellissima principessa, evidentemente gli é successo qualcosa, non credete ? Infatti non é più molto amichevole, assomiglia ad uno zombie (ed infatti lo é), e vi vomita addosso roba verde. Per accopparla dovrete essere di lvl abbastanza alto.

11) lvl 3: Arrivati davanti alla porta dove si sente qualcosa respirare, dite "SNOOPCHERI" e entrate. L'MONTES vi dirà che stà cercando la sua amata snoopcheri, e chi si immaginava che era della selvaggina imbalsamata ? Dategli la stuffed beagle e vi darà una chiave.

12) lvl 1: Altare - se esaminate il book of ramm, saprete la giusta sequenza.
13) lvl 1: Siete davanti a un buchino nel pavimento ? Forse topi ? Perché non provate a usare del formaggio (rotten cheese)...sorpresi ? Beh, fate attenzione al fat rat perché legna !
14) lvl 1: A QUEEQUEG, l'npc, ditegli PASSWORD, e lui vi richiederà l'ubicazione del tesoro, esaminate il deadman's log, usando il j.r. decoder,e ditegliela (GIANT MOUNTAIN), lui vi dirà la password (SKELETON CREW). Sempre da lui, comprate il mystery oil, vi servirà.

15) lvl 1: Nell'hazard area, ci sono due locazioni in cui si può scavare, utilizzate il miner's pick.

16) lvl 1 : Problemi con il burrone ? Semplice, unite (merge) l'hook con l'heavy rope, e otterrete ciò che fà al caso vostro.
17) Vicino all'ascensore (lift) al lvl 1, al fine di entrarci, dovrete affrontare una battaglietta con delle hydra plants, state attentissimi perché legnano, addormentano, e fanno tante altre belle cosette. Se potete, usate l'ENCHANTED BLADE e l'ARMORPLATE spells.
18) lvl 2 : Nella casa del mago troverete un simpatico micetto che attacca tre volte a round con colpo doppio e sputa fiamme: attenzione! Poi, dopo i falsi muri, dovrete mischiare delle pozioni per sgombrare un muro. Personalmente non ho trovato la combinazione, quindi andate a caso, colpite il legnetto, e il muro si dissolverà, anche se vi beccherete una bella botta ! (se qualcuno é riuscito a trovare la combinazione, me la comunichi, grazie).
19) lvl 2 : Vicino alla casa del mago, dove c'é subito un bottone, non premetelo, gli altri premeteli pure, ma non quello, perché libera il passaggio. Adesso buttatevi nel buco. Troverete un simpaticone, un bel giant serpent, che se ucciso frutterà ben 1500 exp.points. Entrate quindi nella zona buia, e vi ritroverete vicino al pulsante che non vi ho fatto premere. Se scenderete ancora, ci sarà ancora anche lui, e così fino all'infinito, o fino alla noia. Da sottolineare che l'oggetto dietro il buco, é il book of ramm, dove leggere la combinazione per l'altare, quindi salvate il gioco, chiudete il buco, leggetela, e ricaricate. Risultato ? Esperienza a volontà (come la maionese!). State solo attenti al veleno !!!
20) lvl 2: Bloccati col drawbridge ? A me ha fatto impazzire. Dopo aver speso una giornata a provare tutte le combinazioni, ne ho provata una a caso ... ed ha funzionato ...

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

AAAARGH ! Ah, volete saperla, va bene: toggle safety, translux pump, auto coilwrap, truss drivers, toggle safety, spring winder.
21) lvl 2: Catapulta rotta ? No problem, prendete lo sprocket, la ruota dentata e portatela all'npc nelle miniere, dategliela e, per 1000 gp, ve la riparerà. Poi unite a due a due delle rubber strands, e quindi unite i risultanti. Mettete ciò nella catapulta insieme allo sprocket aggiustato. Voilà, ecco fatto.
22) lvl 4, 5, 6 : Dovrete combattere con 5 rubber beasts, che sono notevolmente potenti. Io le ho eliminate usando ENCHANTED BLADE al top, ARMORPLATE al top, e ILLUSION di 5 lvl.

23) lvl 6: Per liberare il mago imprigionato nel cristallo, dovrete usare il miner's chisel in tutti e quattro i punti accessibili del medesimo, e buon ascolto della storia.

24) lvl "quel che te voret": problemi persistenti a wizardry ? Chiama il 38200603, qualcuno ti potrà aiutare (indovina chi !), anche in molti altri RPG.)
25) lvl 2: Ancora la catapulta - avrete notato che in questo livello ci sono 2 footholds che salgono sulla montagna. Bene, salite su quello più a N, e raccogliete dei massi. Poi andate alla catapulta, e usateli. Per l'ordine di azioni, eseguitele così come vi vengono proposte. Sparate fino a quando non fate centro.

26) Consiglio: Appena avete 20000 gp da spendere, visitate il tipo nelle miniere, tanto per intenderci quello a cui avete dato la ruota dentata, ha una notevole quantità di armi eccellenti, tra le quali spicca, udite, il vulcan hammer. Questo martellino fà 3d4+4 di danno, può lanciare un po' di fireballs, può mettere k.o. l'avversario (knockout) e pensate che é ad una sola mano, incredibile !
27) lvl 2: Salendo il foothold centrale, salite fino in cima, e scoprirete che quel figlio di buona donna di QUEEQUEG dopo aver saputo l'ubicazione del tesoro, se l'é pigliato, lasciandovi solo un misero ciondolino inutile. Consiglio: quando salite la montagna, siate sicuri di avere attivo il LEVITATE spell, sempre ! IMPORTANTE: quando dico salite un foothold significa scalarlo un piano alla volta, e arrivare in CIMA !
28) lvl 2: Salendo il foothold rivelatosi dopo la catapulta (in tutto, ricordo sono 3), dovrete, appena entrati nella costruzione, abbattere due megagiganti, quindi fate attenzione. Nella costruzione troverete il guardiano della roccia e un pulsante che vi fà precipitare. 29) Sulla cima della montagna dopo la catapulta: premendo il pulsante, attiverete una botola che vi porterà in un posto apparentemente chiuso. Basta che usiate il miner's pick nella locazione con la descrizione per aprirvi la strada, e lo usiate ancora lì vicino, a destra, per tornare nella caverna principale, quella del lvl -2 con tutti quei burroni !

30) Consigli sparsi: il sacchetto vuoto potete riempirlo di sabbia (sand) e se date un hvy boulder al guardian of rock, potete parlargli (a proposito nessuno é riuscito a farsi dare la ruby eyeball senza ucciderlo ?)

31) Nella stanza con quella figlia di p*****a di cesta che scappa via quando vi avvicinate, mettete lo splooch (non so se é scritto giusto, comunque lo otterrete ammazzando un plantone, e suona simile ... purtroppo anch'io dimentico le cose) in una delle nicchie nel muro, e quando ci finirà dentro ... ta-daaa,in trappola !

32) Dopo aver aperto la porta al livello più basso della piramide, sembra che non ci sia più nulla da fare, e invece dovete lasciarvi cadere nelle buche (pit). Infatti, queste non possono essere definitivamente chiuse, denotando la possibilità di entrarci. A questo proposito sottolineo l'utilità dello spellLEVITATE, e anche del MAGIC SCREEN e del FIRESHIELD, che é meglio abbiate, altrimenti farete una brutta fine contro il proprietario della piramide ...

33) Consiglio: avrete notato che alcuni oggetti, quando equipaggiati, vi rivolgono la domanda se invocare il loro potere. Ebbene,alcuni di essi possono aumentarvi gli attributi, il che si rivela importantissimo quando volete cambiare classe, ma non avete gli attributi sufficienti per entrarvi.
34) Nella piramide, prima di prendere l'idolo, assicuratevi di avere 6 cure poison potions, in quanto verrete avvelenati. Poi, per evitare di essere uccisi per danno fisico, non prendete subito l'idolo, ma usate la bag of sand, e poi scegliete di tirarla all'idolo. Un po' malconci, ma ve la caverete.

35) Non siete riusciti ad entrare nella casa del mago ? Ehm, mi sono dimenticato di dirvi che per entrarci dovete usare il wizard's ring, excuse me. E non siete neanche riusciti a entrare nella porta in cima alla piramide? Doppio ehm, anche qui mi sono scordato di dirvi che dovrete usare l'idolo, doppio excuse me.

36) Dalla regina sulla piramide: dategli un oggetto qualsiasi, poi andatevene (leave). Quindi si farà avanti l'assistente della regina: comprate il foot powder, usatelo e andate dritti fino a incontrare Mau-mu-mu. Legnatelo, e troverete una ruby eyeball.

37) Di ruby eyeball ce ne sono due e servono ad aprire la skull door al lvl -2. L'altra ce l'ha il guardian of rock. Io l'ho dovuto necessariamente accoppare, perché sinceramente le ho provate tutte, ma non mi voleva dare la ruby eyeball. (se scoprite un modo per non ucciderlo, vorrei saperlo, thanks). N.B. al fine di uccidere il guardian of rock, vi consiglio di usare l'acido, nelle varie forme presenti nel gioco, altrimenti sarà difficile persino scalfirlo !

38) Dopo la skull door, per attraversare il fiume potete chiamare nientepopodimenochè Caronte in carne ed ossa (più ossa che carne, comunque) usando l'horn of souls.

39) HO FATTO UN'ERRORE: quando cambiate classe, non per sempre ad ogni lvl aumenterete di un solo hp e un solo sp, ma solo fino a quando raggiungerete approssimativamente il livello della classe che avete lasciato. Dopo tutto tornerà normale come prima. Scusatemi ancora.

40) Sull'isola di Minos (ma anche in un altro posto più avanti) troverete dei cylinder of ash. In tutto ce ne sono due sull'isola e dovete darli a Caronte. Uno vi darà 500 gp, mentre l'altro

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

vi aumenterà due attributi per personaggio, WOW !

41) Dalle sirene: provate ad ammazzarle ... difficile, non trovate? Eh, sì, é quasi impossibile, quindi é meglio che rispondiate correttamente. La giusta risposta stà nel book of the sirens, che si trova nel piccolo cimitero dell'isola, e ricordatevi di scrivere tutta la frase : "'this madness makes us free!", escluse le virgolette. Così facendo verrete in possesso di un paio di water wings, che vi permetteranno di volare sull'acqua, evviva ! (comunque sappiate che secondo i miei calcoli, se riuscite ad ammazzare le sirene, otterrete 100000 punti d'esperienza e forse più, buona fortuna !)

42) IMPORTANTE: spero mi abbiate ascoltato e abbiate un bel LADRO, altrimenti qui so' 'azzi, non aprirete una porta !

43) Aperte le tre porte apribili, unite la lenza all'amo, e usatela tre a est e uno a nord dalla Red X, troverete qualcosa !

44) Se unite la wine bottle al cork bobber, potrete gettarla nel bottle oracle, e galleggierà via ... ma la ritroverete sulla spiaggia della island of the lost ... mah !

45) Un cylinder of ash non ve lo accetterà Caronte, ma dovrete portarlo voi sull'isola del morto. Per far ciò vi darà la chiave d'entrata. Dopo un comitato di benvenuto, troverete delle scale, e in fondo una nicchia dove mettere l'ash. Si aprirà una porta ...

46) Nelle catacombe sotto l'isola della morte dovrete affrontare un primo scontro con Dracula, o bane lord che sia. Non potete fargli assolutamente nulla, ma dovete star lì a prenderle fino a quando non scomparirà da solo. Vi consiglio di salvare il gioco, e poi riprovare fino a quando vi farà meno danni possibile. Ah, dimenticavo, lascia una chiave importante.

47) Nelle catacombe,quando entrerete nel tempio, incontrerete la "demon-girl" che vi porterà dal suo amicone (toh,chi si rivede !). Fate in modo che il vostro primo personaggio abbia al collo il crocifisso (silver cross) che vi ha dato la regina. Vi ritroverete nelle prigioni (jail). Per uscire, usate il dagger of ramm alla porta.

48) Usciti dalla prigione, salite le scale: vi ritroverete nella foresta e troverete un punto in cui c'é la rock of truth. Usate il miner's pick e raccogliete ciò che trovate.

49) Nel punto in cui, sempre nella foresta, arriverete nella locazione con dei sassi che formano un cerchio, usate il tinkerbell, e potrete interagire con la queen of faerie.

50) Quando giungerete davanti all'apparition, dovete rispondere: "we are fascination","we seek divination","yes". Vi spiegherà come uccidere il vampiro, ma vi ruberà TUTTO l'oro.

51) Per entrare nel tempio, fate indossare al vostro primo personaggio la goat's mask.

52) CONSIGLIONE: prima di andare dall'Apparition, recatevi dalla Faerie queen e comprate tutto ciò che potete, dalle pozioni al cibo, e spendete tutto. Poi, tutto ciò che avete scaricatelo sulle guardie all'entrata del tempio, ce ne sono all'infinito.

53) Nel tempio, per fluttuare nell'aria all'inizio, equipaggiate la staff of Aram.

54) Nel tempio si possono scegliere strade diverse. Se voi seguite quella che ho seguito io non avrete problemi.

55) Quà le cose si incasinano. Sempre nel tempio di cui sopra, dovrete affrontare Xorphitus, accompagnato da tre o quattro Greater demons. Sarà difficilotto, ma se lo sconfiggete rispondetegli "cosmic forge", dopodiché leccatevi pure le ferite.

56) E adesso i consigli per lo scontro finale con Dracula e consorte.
-i personaggi che hanno equipaggiata la rock of reflectionnon possono essere ipnotizzati.
-prima di fare qualsiasi cosa DOVETE usare il silver cross.
-la holy water infligge danni.
-le holy staffs of wood sono le uniche armi che possono colpire i due, oltre all'acqua santa.
Consiglio : scaricate l'acqua su Rebecca, e con le staff uccidetela. Poi pensate a Dracula.

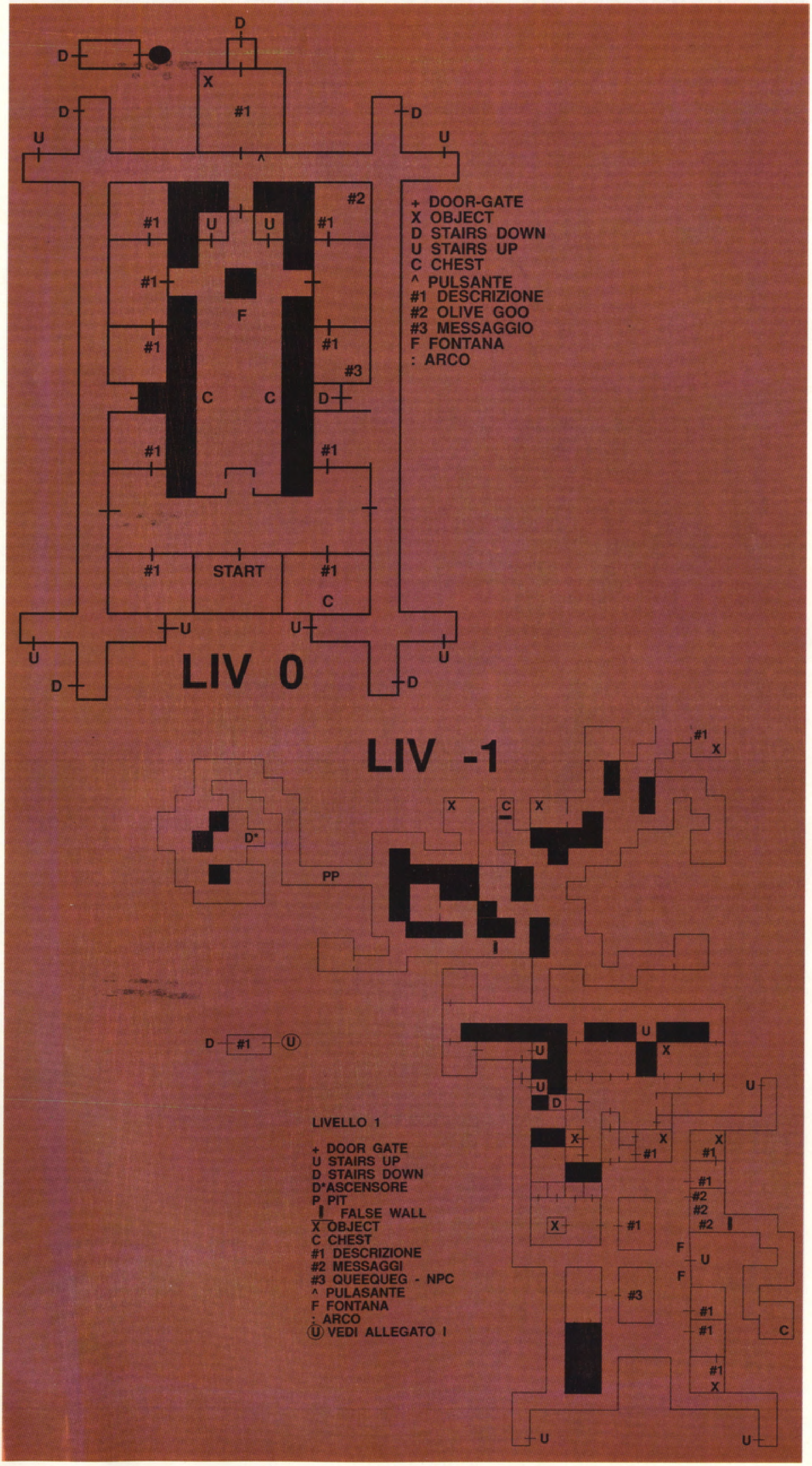
57) Per leggere il king's diary dovrete usare il ring of stars su di esso. Vi svelerà la parola d'ordine "the hand of destiny".

58) Entrate nella zona della forgia, cercate di prendere la penna e .. un tizio ve la porterà via, ponendo le basi per, indovinate un po' ... Wizardry 7, previsto per l'autunno '91.

59) FACOLTATIVO: la zona delle swamps può essere raggiunta attraverso la east door. NON é affatto necessario, ma potete esplorarla lo stesso. L'unico incontro che farete é con il Caterpillar, che ha smarrito la sua pipa. Quindi andate sull'isola dove c'é Mai-lai, nel fiume, e ditegli "reclamation". Vi chiederà il "claim number", che può essere ottenuto così: Tornate dal Caterpillar, e ditegli "claim number". Vi darà un foglio con un messaggio. "MERGEtelo" con la bottle w/cork. Andate dal bottle oracle e usatela. Adesso andate alla isle of the lost e la ritroverete. Esaminatela come se fosse un libro e scoprirete il claim number: 38-23-36. Tornate da Mai-lai, dategli il codice, e alla fine vi darà libero accesso al deposito (attenti a Bork). Trovata la pipa, e ridatela al Caterpillar, che dopo essersi fatto una "canna", vi ricompenserà con un paio di red mushrooms. Questi servono per uscire dalla prigione (jail) attraverso il buco nel muro.

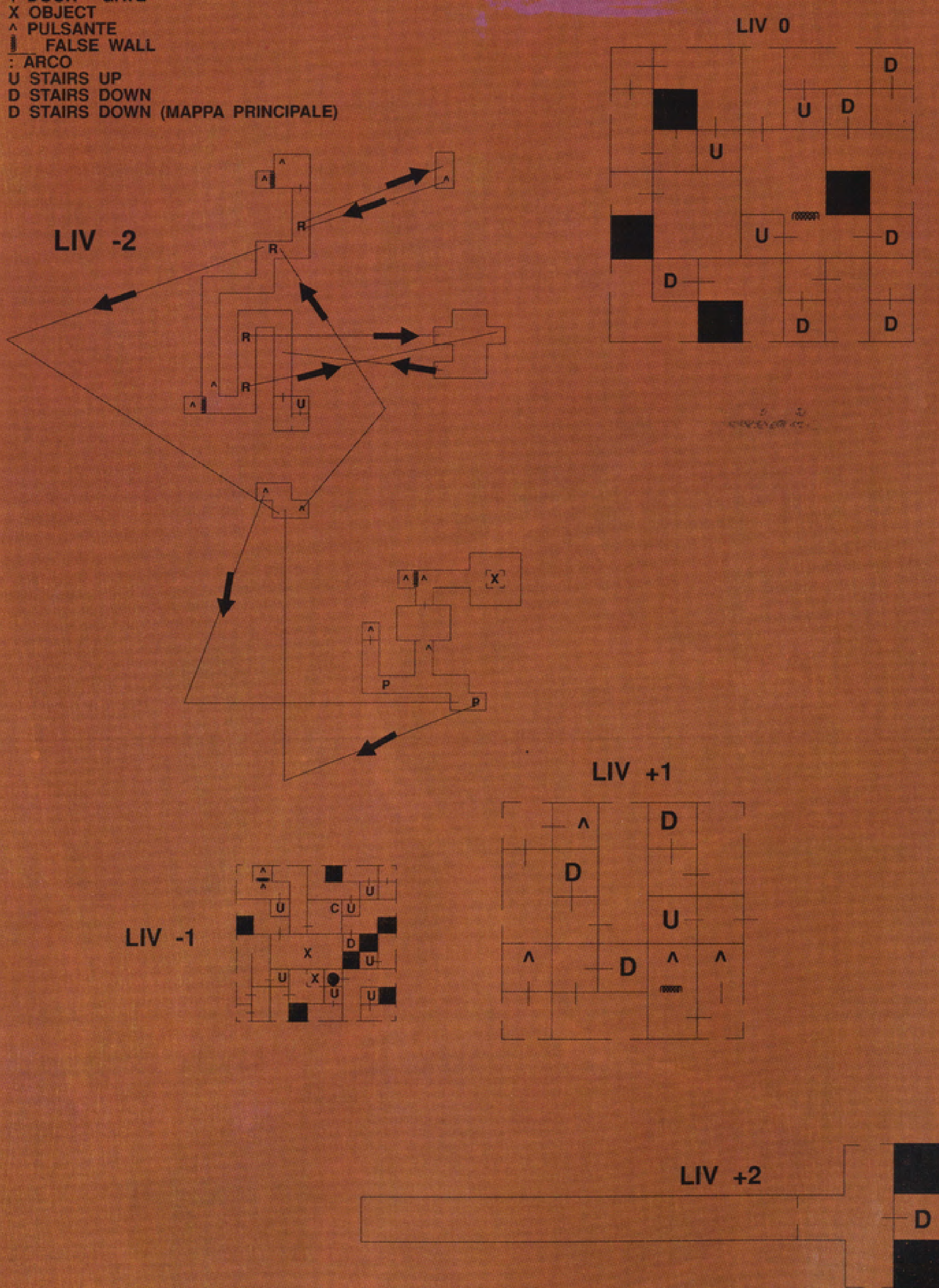
THAT'S ALL,FOLKS. Spero di essere stato abbastanza chiaro e di avervi così fatto viaggiare nello stupendo mondo di Bane of the cosmic forge. Ora é davvero tutto, bye bye dal vostro ALEX. Per ulteriori informazioni telefonateci in redazione!

LA PAGINA DELL'AVVENTURA



LA PAGINA DELL'AVVENTURA

ALLEGATO I
P PIT
\+ DOOR - GATE
X OBJECT
^ PULSANTE
▌ FALSE WALL
: ARCO
U STAIRS UP
D STAIRS DOWN
D STAIRS DOWN (MAPPA PRINCIPALE)



GODS
by Paolo Martella

LIVELLO 1
Nel primo livello i nemici sono poco resistenti e poco intelligenti; l'arma più adatta è il pugnale.
Nel primo mondo, prima di entrare nella stanza del tesoro vi troverete davanti a due mazze ferrate che ruotano e davanti a due interruttori seguiti da un altro un po' più a destra del teleschermo. Seguite le seguenti da operazioni e otterrete un bonus considerevole: premere in sequenza la 2° manopola (per distruggere le mazze) la 3 da sinistra (quella più spostata), prendete la chiave e aprite lo scrigno, invertite la posizione delle prime due manopole da sinistra, per ricevere un bel cristallo. Questo è solo un piccolo esempio dei succulenti premi che il giocatore può ottenere manipolando gli interruttori e lascio a voi il piacere di scoprire altre di queste gratifiche nascoste.
Nel secondo mondo, appaiono i killer (gli scimmioni), che sono di poco più intelligenti degli alieni che avete incontrato in precedenza: tenteranno sopratutto di schiantarsi contro di voi, facendovi perdere un bel po' di energia; tentate di uccidere prima quelli che

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

richiedono un maggiore numero di colpi per essere abbattuti. a chiave di questo mondo si trova nel magazzino ; portate nel magazzino due recipienti di ceramica per ottenere un cristallo (utile per incrementare il vostro capitale per il negozio).
In questo livello spingete i bottoni (mattoni di dimensioni più grandi) per ottenere alla fine del secondo mondo (in corrispondenza di una stanza del tesoro) una serie di bonus comprendenti anche una vita extra (i bottoni da premere sono 3).

NEGOZIO

Acquistate 3 stellette, dell'energia se ne avete bisogno e uno scudo (se potete). Lo scudo serve per il punto in cui vi trovate a tirare una leva che apre due botole alla vostra sinistra; se non utilizzerete lo scudo rischierete di perdere molta energia preziosa.
Nel terzo mondo l'obiettivo principale è quello di trovare il fascio di luce come arma, che servirà per sconfiggere molto più facilmente il mostro di fine livello; questa potente arma si trova nella stanza del tesoro (facilmente identificabile dalla chiave che serve per aprire suddetta porta). Il guardiano della fine del primo livello si trova nella parte bassa verso destra del mondo, dopo essere sbucati all'aria aperta, dopo aver attraversato la parte di questo mondo, che si svolge nei sotterranei.

IL GUARDIANO

Per sconfiggerlo dovete spararagli contro il fascio di luce evitando le palle di fuoco che vi lancia, al primo rimbalzo. Non allontanatevi mai da lui, ma che vi lancia, al primo rimbalzo. Non allontanatevi mai da lui, ma colpitelo ininterrottamente in modo che possa nuocervi il meno possibile. Dovete passare sotto alle palle che lancia ed avvicinarvi o allontanarvi per mantenere una distanza costante che si rivelerà, inoltre, una distanza di sicurezza.

NEGOZIO

Acquistate le palle di fuoco fino a possederne tre; le stellette rimarranno per ora l'arme principale. Comprate dell'energia se ne avete bisogno, o se potete permettervelo. Uno scudo sarà utile nelle situazioni più intricate del secondo livello.

LIVELLO 2

Nel primo mondo dovete premere il bottone che si trova alla vostra destra, poichè aprirà una botola che è situata più avanti nel livello. Più avanti farete conoscenza con i Ladri: questi tenteranno in ogni modo di rubare gli oggetti preziosi che si trovano sullo schermo; possono, comunque, aiutarvi a impossessarvi di alcune chiavi. Per esempio per raccogliere la chiave del tesoro, che appare girando una manopola, dopo aver superato una coppia di mazze ferrate grazie ad uno scudo, dovrete agire così:
dopo che la chiave è comparsa, attendete che l'effetto dello scudo svanisca; movetevi leggermente verso sinistra in modo che appaia un ladro; tornate al limite destro dello schermo e attendete che l'amico faccia questo lavoro per voi. Uccidetelo e prendete la chiave. Per completare questo mondo dovrete portare tre gemme, che troverete uccidendo dei mostri, nella GEM ROOM. Depositate vicino ad ogni pulsante cerchiato la gemma corrispondente all'epoca in cui il materiale di cui è fatta viene scoperto; perciò passate sotto il primo pulsante avendo in mano esclusivamente la gemma di ghiaccio (ICE GEM), ripetete l'operazione con la gemma d'acqua (WATER GEM) e successivamente con la gemma di fuoco (FIRE GEM).
Se volete guadagnare qualcosa senza rischiare molto premete per ben tre volte l'interruttore sulla destra....
Nel 2° mondo dovrete trovare tre calici che portati nella stanza adatta (la porta è quella preceduta del calice d'argento) vi faranno ottenere la chiave del tesoro. Saranno utili anche le chiavi del teletrasporto (TELEPORT KEY), per un succulento bonus.
Prima di raggiungere il terso mondo vi troverete a dove uccidere dei serpenti in un vaso con i quali avete già fatto conoscenza; la tecnica per sconfiggerli consiste nel colpirli ripetutamente alla testa per poi continuate a sparare dopo che i serpentelli sono fuoriusciti, allontanatevi e colpiteli da lontano quando si avvicinano troppo.
Nel 3° mondo dovrete riparare il mosaico, non prima, però, di aver acquistato nel negozio una vita, dall'energia (se potete permettervelo).
Raccogliete la chiave che si trova su quello piattaforma troppo alta per voi grazie alla chiave della trappola che vi verrà lasciata da un nano.
Per ottenere i pezzi del mosaico entrate nell'armeria (seconda porta) portando via il teschio del re che va depositato nella cripta, più precisamente in un vaso. Dopo aver raccolto il mosaico e la bottiglia di erbe entrate nella terza stanza e avvicinatevi al tavolo; raccogliete il mosaico e andate a sinistra nella stanza N.1 per ottenere l'ultimo pezzo di mosaico; riparatelo e teletrasportatevi grazie alla gemma che compare alla vostra destra. Ora vi troverete vicino ad un interruttore che dovrete utilizzare grazie ad una chiave che otterrete uccidendo un nano. Raccogliete la chiave della trappola e utilizzatela nel primo interruttore a sinistra. Irate la manopola per chiudere una botola che vi aiuterà a recuperare la candela (oggetto fondamentale per la riuscita dell'avventura). Ora riportate tutti gli interruttori nelle loro posizioni per recuperare la croce d'oro. portate la candela nello studio per ottenere due chiavi; una apre la cappella (stanza sopra di voi), l'altra apre la porta che vi separa dal guardiano.

IL GUARDIANO

Avvicinatevi al drago velocemente e lasciate cadere la gemma che avete ottenuto portando la croce nella cappella; allontanatevi e colpite il drago da lontano che sembra assorto nella difesa del suo prezioso diamante. Impiegarci troppo tempo impedisce la riuscita dell'impresa, ritardandola.

NEGOZIO

Acquistate dell'energia, uno scudo (sempre utile) e, se potete del cibo per ristorarvi. La chiave del mondo viene lasciata dal drago.

LIVELLO 3

In questo livello, nel primo mondo, farete conoscenza con due nuovi tipi di armi: le mazze e le bombe. Le bombe saranno utili per distruggere gli alveari e le mazze ferrate che ruotano sul pèavimento; le mazze saranno invece indispensabili per eliminare delle piattaforme, o meglio, dei mattoni riconoscibili per la loro fragile natura segnalata da alcune crepe su di esse.
In questo mondo dovete recarvi nel punto in cui trovate tre interruttori di fila, sovrastati da altrettante gemme per il teletrasporto.
Premete il secondo per raccogliere la coppa d'oro, da portarsi vicino alla prima porta che si trova scendendo per la scala: si otterrà la chiave del teletrasporto. Entrate nella porta e prendete la chiave del tesoro (TREASURE KEY) per entrare nella stanza omonima. Prima di entrare vi sarà donato un arco per l'arma che usate, la mazza, in

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

modo che possiate distruggere i mattoni del soffitto, che celano la chiave del mondo. Consiglio, comunque, di utilizzare lo scudo per entrare nella stanza del tesoro, poichè i nemici che appariranno saranno molti e molto resistenti; se non avete uno scudo entrate lentametne finchè non udite un effetto sonoro che vi comunica che un nemico si sta creando, colpite questa serie di nani e nel frattempo dovrebbe cadere dal soffitto (per i vostri colpi) uno STARBUST, che vi aiuterà nell'opera.

NEGOZIO

Acquistate dell'energia, palle di fuoco (FIRE BALL) se non ne avete ancora 3 (numero massimoper ogni arma). Se potete permettervelo, vi consiglio di acquistare le asce da tirare (THROWING AXE), in quanto possono trapassare le piattaforme (le asce da tirare non vanno confuse con le asce rimbalzanti, chiamate MAGIC AXE che non valgono un bel niente). Il secondo mondo non dovrebbe darvi molti problemi, in quanto vi basterà portare le tre gemme sotto i bottoni cerchiati e proseguire facilmente. Nel terzo mondo dovrete muovervi molto velocemente, poichè in caso contrario, compariranno delle mazze ferrate ruotanti, che vi faranno perdere energia importante. Tutto ciò che dovete fare è, portare due vasi di ceramica nei pressi della porta del mondo, in modo che appaia una chiave della botola vicina a voi. Salendo fate attenzione ai nemici che faranno di tutto per cadervi in testa. accogliete la chiave, utilizzate lo scudo nei pressi e cadete giù. Ora potete aprire la porta che vi separa dal guardiano di fine livello oppure sperimentate qualche combinazione di interruttori per scoprire alcuni bonus o chiavi, per ottenere succulenti gratifiche.

IL GUARDIANO Non è molto difficile da sconfiggere; vi basterà passargli sotto durante i suoi salti e allontanarsi quando si avvicina pericolosamente. Non giungerà mai all'estrema sinistra dello schermo in modo che possiate evitarlo durante il suo salto che eseguirà in ogni caso.

NEGOZIO

Per il quarto livello sono quasi indispensabili le asce da lanciare, accompagnate da palle di fuoco, energia (sempre utile), uno scudo piccolo, o, meglio, uno scudo grande, che dimezza per tutta la durata di un mondo i danneggiamenti inflitti dai nemici. Ora siete pronti per questo fantastico e ultimo (SOB! SNIFF!)...

LIVELLO 4°

In questo livello vi saranno molto utili le asce da lanciare e le palle di fuoco per eliminare le piattaforme con le crepe. Premere due volte il primo interruttore per ottenere le sfere con le sfere cacciatrici (HUNTER); premete una volta il secondo interruttore per poi tornare a prendere l'energia. Prendete la chiave della porta colpendo la fragile mattonella sulla quale è situata, a questo punto potete uscire da questa stanza. Avrete sicuramente già fatto conoscenza con i funghi volanti: per essere sconfitti, questi alieni devono essere colpiti più volte, non aspettate che si avvicinino troppo, ma dovete aspettare che vi arrivino di fronte per colpirli. Un'altra tecnica è quella di continuate sempre a spararagli, in modo che fuggano e colpirli con le sfere a ricerca di nemico. Lo scopo del primo mondo è quello di raggiungere la stanza delle trappole (TRAP ROOM), nella quale dovrete essere molto veloci: raccogliete la chiave della trappola (TRAP DOOR KEY) e utilizzatela nel primo interruttore sulla sinistra per bloccare la piattaforma mobile; se ci siete riusciti, tirate due volte il secondo interruttore che raggiungete per poi ottenere che il cristallo non sia irrecuperabile, proseguite poi facilmente. se invece, non siete stati abbastanza veloci, basta premere una sola volta tutti gli interruttori per ottenere le bombe che distruggeranno le mazze ferrate che ruotano sul pavimento anche se questo vi farà perdere le palle di gioco, ma ottenere più UNTERS. Trovate un'altra chiave per le botole e proseguite facilmente.

NEGOZIO

Comprate delle palle di fuoco, fino ad ottenerne il numero di 3 durante la partita; prendete dell'energia e un arco per le armi:quello che le avvicina (WEAPON ARC-INTENSE). Questo servirà perla stanza dei bonus (BONUS ROOM). Nel secondo mondo dovrete salire le prime scale che incontrate per prendere la chiave della stanza dei bonus (ROOM KEY). Il procedimento per riuscire in questa azione verrà illustrato da un consiglio (HINT) che vi consiglia (!) di tenere il Y a sinistra appena avete spinto la manopola. Ora entrate nella prima porta che avete incontrato nel secondo mondo e fate incetta di bonus. L?importante è che voi sottraiate la lampada d'olio (OIL LAMP) che, spinto il primo interruttore dopo che si è chiusa la porta dietro di voi dopo essere usciti dalla BONUS ROOM) e dopo essere andati a destra per proseguire), vi farà ottenere un uccello vostro amico FAMILIAR). Questo aiutante sparerà per voi le palle di fuoco che possedete e si dirigerà contro i nemici per indebolirli; dopo qualche danneggiamento subito, esploderà causando un grande caos sullo schermo. Lo scopo di questo mondo è di trovare tre attrezzi di farmacista, questi sono: la coppa d'oro (GOLD BOWL), il pesto + il mortaio (PESTLE + MORTAR) e la lampada (LAMP). Portati nella stanza del farmacista che si trova in basso a destra del mondo. Ci sono vari modi di ottenere questi oggetto e perciò lascio a voi il piacere di scoprirli; vi dico solo che a un certo punto vi troverete ad aprire una serie di mattonelle al di sotto di voi stessi, lasciandovi sospesi per aria. Otterrete la chiave del mondo vi sarà consegnata nella stanza del farmacista, solo se avete portato i tre oggetti fin qui. Il terzo mondo è piuttosto facile; cambiate le vostre armi con le lance che vi saranno gentilmente lasciate da qualche nemico stecchito. Salendo la scala a destra, aspettate che il ladro prenda la chiave per voi e uccidetelo solo quando è in posizione in cui potete recuperare l'oggetto. Premete due volte l'interruttore dopo le scale e raccogliete l'ultima lancia (SPEAR). Proseguite con facilità fino a che non arrivate al punto in cui vi trovate davanti a ben tre interruttori. Premete 2 volte il primo da sinistra per chiudere la botola alla vostra sinistra) e poi velocemente il 2° e il 3° in modo che il ladro sopra di voi vi consegni la chiave della trappola TRAP DOOR KEY). Pigiate il primo interruttore di nuovo e gettatevi nell'abisso; usciti dalla stanza ricca di bonus, vi troverete davanti ad una porta già incontrata, entrateci e raccogliete sia il gadget che potenzia le armi e la chiave del mondo. Tornate nel punto in cui si trova il bottone (mattone quadrato sul miro di fronte a voi) e pigiatelo; otterrete la possibilità di distruggere con le mazze le piattaforme che sostengono le asce da tirare (arma fondamentale per uccidere il guardiano). Tornate nel punto in cui vi sono i 3 interruttori e combinateli in modo che la botola alla vostra sinistra si chiuda. Proseguite a sinistra e pigiate il primo interruttore che trovare, il quale vi separa dall'ultimo... GUARDIANO

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Non è terrificante quanto sembra; basta distruggere i serpentoni che escono fuori dalla sua testa (circa 6 sono sufficienti) evitando le palle di fuoco che lancia dagli occhi. Per riuscire nell'impresa saltare sulla prima piattaforma (precisamente all'estremità destra) ed evitare i colpi raggiungendo l'altra piattaforma, e poi tornando nella posizione precedente sparando contro il verme (che nel frattempo dovrebbe essere sbucato). Ripetere l'opera per più volte significa ottenere la tanto agognata meta: l'immortalità! Godetevi il finale e se avete abbastanza coraggio, rientrate nella città degli dei; LA VOSTRA IMPRESA SARA' PIU' DIFFICILE, poichè i nemici richiederanno più colpi per essere sventrati (!?!).

Ora qualche consiglio per risolvere più facilmente questo fantastico pezzo di software (evviva GODS!!):

- Se, dopo aver ucciso qualche nemico, non appare la gemma-premio, probabilmente c'è ancora un alieno in arrivo; perciò non muovetevi dalla posizione in cui vi trovate e continuate a sparare. Solo raramente non vi verrà data alcuna gemma dopo la distruzione di un'intera orda di nemici.
- Se vedete che non riuscite a raggiungere una locazione con un salto, e questa è necessaria per la buona riuscita dell'avventura, evidentemente dovete effettuare un'acrobazia più precisa. Per poter farcela, occorre che vi poniate sul limite estremo della piattaforma sulla quale vi trovate (l'eroe può anche rimanere per aria, in questo senso) e che spicchiate un salto senza rincorsa.
-Se siete caduti da una scala o da una piattaforma e c'è una scala o un'altra piattaforma vicina a voi, tenete l'asta del joystick rivolta da quella parte in cui si trova un piolo (se si tratta di una scala dovrete tenere in altro o in basso, a seconda della vostra scelta) o terra ferma.
Un po' di pratica vi aiuterà sicuramente per permettervi evoluzioni molto spettacolari con il vostro eroe.
-Dal secondo livello in poi, avrete fatto conoscenza con i ladri, i quali si dirigono immediatamente a sottrarre tutto ciò che c'è di prezioso sullo schermo. Se sullo schermo non c'è nulla tenteranno di uccidervi venendovi addosso; sono molto utili per il recupero di oggetti irraggiungibili, in quanto, se hanno preso una cosa che vi serve molto e che non riuscite ad ottenere, basta lasciar cadere dall'inventario un oggetto dei vostri per attirarli hanno forma di nani, nel quarto sono delle macchine che hanno una gru sulla schiena.
-Se non riuscite ad attirare i nani ladri con oggetti preziosi, basterà utilizzare una speciale pozione (POZIONE ATTRAZIONE con forma di bottiglietta contenente un liquido verde) per la quale tutti i nemici vi attaccheranno. Inutile spiegare che sarà impossibile che i ladri non si dirigano dalla parte in cui avete lasciato cadere la pozione dal vostro inventario.
-Se avete poca energia e non volete perdere una vita (a meno che non siate masochisti), avanzate lentamente (molto lentamente) verso la zona che vi interessa, poichè potrebbero sbucare più di quanti ne aspettate. Quindi, appena apparso il capo della formazione, non procedere, ma continuate a spararagli aspettando il branco che lo segue. Cercate sempre di uccidere per primi i nemici che si muovono più velocemente, perchè sono quelli che hanno bisogno di un minor numero di colpi per essere abbattuti, e perchè possiate poi dedicavi con più attenzione a quelli più lenti, che richiedono un maggior numero di colpi.
-Per riconoscere le porte che ho citato nella soluzione, insieme alle stanze, basta premere l'interruttore che le apre (non possedendo la chiave, però, sia ben chiaro!!) per sapere di che chiave avere bisogno, il cui nome sarà corrispondente a quello della porta da aprire.
-Il sistema delle PASSWORDS non è spiegato molto precisamente sul manuale, ma basta raggiungere il secondo mondo di ogni livello nuovo (naturalmente non il primo, per il quale non c'è bisogno di alcuna parola d'ordine) perché vi sia fornita la tanto agognata parola d'ordine. Fate bene attenzione, però: se non avete sprotetto il 2° disco del gioco, il programma non potrà salvare alcuna parola, facendo in modo che sia inutile inserirle selezionando l'opzione ENTER PASSWORD dal menu principale. Ecco perchè è inutile che vi spedisca le passwords che ho ottenuto.
-Se state cominciando una nuova partita con una parola d'ordine, verrete catapultati in un negozio con ben 80.000 crediti, che vanno utilizzati per comprare: 1 vita, l'arma caratteristica del livello da cui state cominciando (2° lvl.: stellette 3°lvl.:lance che verranno sostituite dalle mazze 4°lvl.:asce da lanciare). Condite il tutto con delle palle di fuoco e con qualche scudo o pozione magica.
-Se in alcuni punti non sono stato molto preciso o eloquente, è perchè non voglio toglierVi tutto il piacere per divertirvi con questo strabiliante GODS (non mi stancherò mai di elogiarlo)!!!

UN AVVISO A TUTTI I LETTORI DELLA VOSTRA FANTASTICA RIVISTA.....
Ascoltate il mio consiglio: se avete acquistato questa rivista, lo avete fatto perchè vi interessa il mondo dei videogiochi. Allora non sprecate questa attenzione per questo mondo così particolare ed entusiasmante comprando giochi piratati; se un gioco vi piace e lo state aspettando da tempo, non esitate a comprare l'originale, poichè seguendo la mia mentalità potrete apprezzare il gioco in tutti i suoi fantastici lati e sfumature.